GAME SOFTWARE

电子游戏软件

2007年12月上
定价9.80元

「大特报」
失落的奥德赛
王国之心 新作三连发!

「特别报道」
任天堂秋季游戏发布会
怪物猎人3移师Wii!!

「彻底攻略」真·风神制作
远古封印之炎/龙珠Z爆发!流星
机动战士高达·战争编年史
虹吸战士·黑镜/拯救德尔托拉·七宝石

传奇年代的终章
07年末业界评析

豪华赠品
龙珠Z全人物
双面大海报



ISSN 1006-5032



「人气连载!精彩专栏大充实!」
爱PSP/名越武艺帖/开发者之路/恐怖奇谭
猎人生活杂记事薄/战国英杰传/光环诞生记

特别策划:《零》系列诡异事件集锦
特报:野蛮人科南
格斗竞技场:《月姬格斗》特辑






赠品①

经典剧场版《苍海的王子》

最新最热的经典剧场版动画本期送出！由VCD全面升级至DVD，原版品质，精致字幕，珍藏价值满点！真正的DVD剧场版超大魄力冲击！

DVD大升级

赠品② NDS/NDSL两用！特别限定主机便携包

《口袋迷》特制，口袋迷独享，口袋妖怪游戏迷必须拥有的珍贵藏品，装主机装小饰品都可实现，高档材料使用，更加保护你的爱机，口袋迷的标准配备！



全国上市 热卖中

普通版、豪华版 开心二选一

超值定价 19.8元

接受邮购

第9辑来啦！



赠品① 剧场版DVD



赠品② 限定版海报

豪华十金版 更加超值



特制封面



超经典剧场版短篇漫画，全精选80页，口袋迷的绝对珍藏！

赠品③ 80页合拼版 皮卡丘短篇集



赠品④ DP限定明信片 五张全套收藏

赠品⑤ NDS/NDSL两用！限定主机便携包

豪华版超值定价 29.8元

邮购请注明"口袋迷9" 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 邮购部（收） 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮购免收邮资

来自塞伯坦的战士们

至强模型特辑

TRANS FORMERS

模型大全2007

COLLECTION 2007

超值定价

16.8元

10月22日

震撼上市

送金刚原声音乐集

TRANS FORMERS

模型大全2007

2007年变形金刚模型全收录

最新最酷最强！

变形金刚迷收藏珍品

在喧嚣过去之后



时间的流逝令人感叹。一年之前，在2006秋冬两季全球各种引人关注的游戏展示活动上，我们曾经不止一次听到“2007将是游戏业界传奇年份”的论调。而如今，这个“传奇年份”已经到了快要结束的时候。在这一年中，游戏界确实充满了波折，但其间的历程究竟能否当得起“传奇”二字，恐怕还会在很多人心中留下疑问。不知是因为“新闻焦点”的泛滥而迷乱了双眼，还是因为商业环境的浮躁而丧失了信心，在这个以竞争作为主题的时代背景中，游戏带来的浪漫与感动逐渐变成了司空见惯的麻木，业界的变革似乎也丧失了应有的光辉。

经历了大半年的风雨，2007又要迎来被称作“年末商战”的季节了。 □文/著子

“时间在戏剧性的战局之中流逝，商家们即将迎来今年最后的战场。”

回首2006年年末之时，玩家们“期盼变革”的心情是显而易见的。相隔数年的主机换代正式进入白兵战阶段，对于已经见惯了前两年家用机疲软局面的玩家们来说，能够及时迎来这一游戏业界历来的市场起爆时期，心中蕴含的期待是可想而知的。

不过，玩家们在怀有希望的同时，心中也都隐藏着些许担忧。从上世纪七十年代至今，电子游戏实质上已经经历了不短的发展岁月。软硬件等技术层面上的发展人所共知，内容、形式等文化层面上的变迁却不是那么显而易见。很多游戏形式从八位机的年代就已经确立，并且一直被沿用至今。尽管画面和音响的进化令人感叹，但游戏本身所带来的新鲜感却在主机的屡次换代中逐渐减弱，很多原本非常喜欢游戏的人也开始产生了“玩不动”的感觉。硬件厂商为了占领市场，每隔一段时间就要进行商品的“升级”，这种不成文的商业行为就如同一道永远无法抵达的终点，令软件开发商和玩家们感到不堪其苦。开发环境的改变固然能对开发技术形成刺激，但反过来，这种对环境适应力的严苛要求也使开发者永远失去了沉浸于创作的从容。过于浓重的商业气氛冲淡了游戏的乐趣，“在相对平静的环境中重新体会游戏开发的本质”成了共同的想法，“找回电子游戏本来的乐趣”才是玩家们对变革寄予的真正希望。可是，没有摆脱“谁胜谁负”论调的乱世终于再次降临了。面对着将要重新走向混沌的业界，玩家们也不知道压抑了兴奋心情的那一抹沉重究竟是出于理智还是出于茫然。

反观2007年的前三个季度，爆炸性的消息穿插在大大小小的游戏展会之中，令喜爱各种主机的玩家们随之一喜一忧。掌机的发展延续了2006年的凶猛势头，即使在新台式主机已经全面进军的局势下，依然牢牢占据着玩家们一半的视线，争夺市场的激烈程度和前两年相比也显不出丝毫的颓势。而人们最为关注的台式机战场方面，与其用“传奇”，还不如用“动荡”来形容还显得更确切。人们预测可能会出现的问题纷纷显现，矛盾激化的程度甚至超出了事先的预想。如此情景，倒也确实不负了“乱世”的声名。

年度中，电子游戏领域将面临怎样的格局？

最后的悬念!!

「传奇年代的终章」07年末业界评析



“厂商实力对比呈现全新态势 在用户呼声中再度寻求平衡”

在年末到来之前重新审视一下厂商间的势力对比，可以清晰看到这大半年中意外与不安交织而成的景象。

在新台式主机“三大家”中，战局最明朗的当然是任天堂。面对财年报告中一兆日元的年间销售额，业界各方除了肯定任天堂的市场优势，也没有太多别的话好说。新台式主机Wii在任天堂明确的发展方针和NDS形成的强大影响力之下顺利进军，成了三大新主机中局面最为安定的一款，销售成绩甚至打消了Xbox360提前一年发售的优势。可以说，任天堂在市场大盘上已经捞到了足够的实空，其决策者们现在大概已经在考虑市场延续的问题。外表平静的任天堂内部正在紧锣密鼓地策划着下一步战略，以免浪费在当前胜局中争取到的资金和缓冲时间。

索尼方面，已经发售十一个月的PS3由于价格、软件和供货等多方面问题而陷入了无比窘迫的局面。当SCE在4月末宣布“PS之父”久多良木健退位的时候，人们甚至没有表示出太多的惊讶。PS3“大舰巨炮主义”的错误已经在现实面前显露无遗，接替久多良木的平井一夫也只有放低论调收拾局面这一条道路可走。从近期的新闻中可以看出，PS3年末的软件形势趋于平稳，PSP新机型及重头游戏的连续发售也形成了一些有利的支持。不过，过分先行于时代的PS3未来形势依然严峻，无论索尼准备坚实维持还是果断放弃，玩家们恐怕都只能以温和的目光默默注视了。

在三大厂商中，局势起伏最明显的还要算是微软。Xbox360争取了一年的先行优势，并且在欧美市场创造了超越前代主机Xbox的战绩，但在亚洲地区的软件争取和用户推广问题依然没有解决。今年年中，不少业界资深评论员做出了“PS3战势不妙”的判断，这原本是微软最大的转机，可偏偏祸起萧墙，Xbox360自身的质量问题浮出水面，声誉受到了严重影响。于是，微软只得先回过头来进行整顿，而放任Wii在全球市场上高歌猛进。今年E3展之后，微软游戏事业部副总裁彼特·摩尔转投EA的消息传出，这个堪称Xbox360领导阵代表形象之一的人的离去，投射出了一种新的信号。面对刚刚有所改善的日版软件局面，微软今年年末在Xbox360上做出的应对是非常引人关注的。

在今年第二季度和第三季度的大型游戏展会上，各厂商纷纷公布参加年末商战的主力作品。在这个战火纷飞的时刻，任何人都不愿错过拥有巨大潜力的年末市场。2007年的终章，或许才是体现“传奇之年”的关键时刻。



实行更多元化的软件战略。全力巩固优势地位

NDS在全球已呈“席卷”之势，其商业能量已经只能用“叹为观止”来形容。人们眼睁睁地看着任天堂高层将销售目标从“每家一台”改为“每人一台”，却没有人能对这个野心勃勃的口号提出斩钉截铁的否定。在日本，NDS软件市场份额已经占到了整个市场的一半以上，大作呈现“细水长流”状态，即使是在PSP新机型上市并受到集中关注的两周中，NDS上的《口袋妖怪·不可思议的迷宫》依旧创出了两版本合计70万套的销售成绩，轻松占领排行榜榜首。排在今年年末NDS发售表上的日版软件可谓多种多样，既有大作，也有许多低成本开发的小品型游戏。值得关注的是，12月份已经公布的美版游戏数量较少，不知这与任天堂美国公司前段时间进行的调整有没有关系。不过，既然是一贯爱卖关子的任天堂，在接近年底时公布新消息也是有可能的，接下来的动向依然值得关注。

Point 01 想打造钢铁的阵线，第三方大作不可或缺。

NDS的软件供应基本上处于“一路顺风”的状态，这从各种统计数字中就可以轻松看出。商业的基本原则是寻求利益，NDS有强大的用户普及率作为支撑，软件商们自然对投资感到放心。不过，当人们将目光投射得再深一些就不难发现，NDS当前的软件局面还不能说是“高枕无忧”的，其中一个核心矛盾就是任天堂本社软件和第三方软件的比率。NDS上的销量过百万的游戏数量确实很多，但大多数都是任天堂自己的游戏，对于第三方软件开发商们来说，面对这种局面，不得不抱有一丝对任天堂实行市场垄断的隐忧。同时，NDS虽然是一部技术起点较低的开发平台，但其独特的操作界面和网络功能给开发商们造成的难题也不小。在拥有内部技术支持和强大品牌力量的任天堂本社软件面前，第三方软件商担心自己推出的作品打不开销路而被挤垮，这种担心是可以理解的。



→经典作品再次现身掌机。

但另一方面，任天堂又不愿意刻意缩小自家软件的市场规模。任天堂很清楚当前市场竞争的激烈状况，软件链上不能有丝毫的闪失，更下不得前途未卜的赌注，只有用最稳妥的手段持续进行扩张，才能彻底占领市场。目前，任天堂自家的软件对NDS主机销售形成了最有力的支持，这是一种难能可贵的局面，尽管明知道第三方软件商的“新鲜血液”作用至关重要，任天堂也无法在你追我赶的角逐中放慢软件发展的速度。岩田聪近期曾在公开场合带着复杂的表情声称说：“任天堂还是希望让本社软件成为主机销售的基础，以期为广大软件商提供更加广阔的市场前景”，就是对这层意思的婉转表达。



←本作同样实现了3D化的画面。

当然，矛盾终究是要解决的。如今再采用几个世代以前那种严格限制第三方厂商的做法无疑于自寻死路，任何人都明白这一点。在既保证本社软件，又重视第三方软件的苛刻要求下，任天堂现在实行的做法是“在保证数量的基础上抢品牌”，一方面降低软件审核的门槛，尽量允许软件商们做自己想做的游戏，另一方面，集中确保有影响力的作品。特别是任天堂这两年和SQUARE・ENIX的合作，堪称有目共睹。在这个年末，SQUARE・ENIX又准备了一款《最终幻想IV（Final FantasyIV）》给NDS，在12月20日，S・E准时参加年末商战。经典作品《最终幻想IV》的内容在这里无需多作介绍，开发商MATRIX的开发技术也在经过了《最终幻想Ⅲ》的磨练后变得更加熟练。在年末时发售这种“不会失败”的作品，用最稳妥的方式迎接年末商战的到来，只能说是任天堂和SQUARE・ENIX共有的一种无懈可击的老道。

Point 02 随时吸引玩家们的注意力。

在12月的NDS预定发售作品中，《无罪传说（Tales of Innocence）》是一款不容忽视的游戏。像《传说》系列这种类型传统，又拥有特定爱好者群体的作品，在当今游戏主机的软件链中起着非常重要的作用。这种作品拥有比较成熟的开发技术，能够随时保持一定水准，既能够吸引老玩家们的注意力，起到“将原有用户的注意力随时往回拉”的作用，又能充实大众化游戏阵容，留给新玩家们更大的选择余地。这款《无罪传说》是BANDAI NAMCO GAMES《传说》系列的正统续作，也是系列的第10部作品。由于上一部作品《深渊传说（Tales of The Tempest）》（NDS，2006年10月26日发售）在玩家们当中反响不佳，本次的《无罪传说》带着比较浓厚的“反省”色彩，游戏容量是前作的两倍，在受到玩家集中指责的语音和动画方面进行了重点制作，并在原有的战斗系统上追加了空中战要素。如果不再像上作那样出现延期意外的话，这应该是一部值得期待的作品。

↑新的《传说》将重视影像与配音的制作。

Point 03 兼顾到各层次用户的需要。

NDS能够获得成功，一个重要原因就是兼顾到了不同性别及年龄用户的需要。因此，在这次年末推出的作品中，也少不了适合边缘玩家们游玩的作品，其中一部名作就是将于12月20日发售的《孤岛冒险・小岛屿的大秘密（**サバイバルキッズ**小さな島の大きな秘密）》。KONAMI推出的《孤岛冒险》是以荒岛求生为题材的NDS冒险游戏名作，玩家操作因故漂流到海中孤岛上的少男少女，一边设法在自然环境中整备生活资料，一边寻找从岛上逃生的方法。虽然题材是冒险，但游戏中有很多类似“经营”的成分，实际上是一款进行生活体验的作品。本次推出的新作是由KONAMI美国公司全权负责开发的，但依旧保留了传统的日式画风。本作在内容上进行了改良，主角从固定2人变成了可以从4人中选择，游戏流程也从重视冒险变为更重视剧情。对于剧情派玩家来说，这无疑是一个好消息。





关联人物 时田贵司

出生于1965年，是隶属于SQUARE・ENIX的老牌游戏制作人，对游戏章节构成与内涵体现有着独到的心得。《最终幻想IV》原作的剧本和整体设计就是由他完成的。在本次的NDS复刻版《最终幻想IV》，时田以制作总监兼游戏导演的身份参加了开发组，和MATRIX的成员们共同进行开发工作。《最终幻想IV》在GBA上也曾进行过复刻，这次在NDS上的复刻除了画面重新进行3D化制作外，在各种附加要素上也要和GBA版进行区别。对于爱好者们来说，本作在时田监修下加入的新章节应该是最值得期待的。另外，使用触笔游玩的小游戏也值得关注。

PSP

在市场的转机中形成突破。将流行化进行到底

对于P[illegible]展还算是比较顺利的[illegible]缺乏名作支撑的状况不同[illegible]年2月22日发售的《怪物猎人[illegible]ABLE2》创造了优秀[illegible]PSP软件阵中第一款销[illegible]百万的日版游戏。9月13日，SQUARE・ENIX的《最终幻想VII》系列原创作品《核心危机・最终幻想VII》和PSP的改良机型PSP-2000以限量同捆版的形式上市，PSP-2000的普通版也在随后的9月20日发售。在大作和新机型的宣传攻势下，PSP相关产品在9月下旬掀起了一阵不小的购买风潮，PSP-2000两周内的销量突破了50万台。从东京展前后公布的消息来看，从今年年末到明年年初，PSP上将有不少名作问世，之中不乏著名厂商的著名品牌。可以说，在争取用户的艰难过程中，PSP总算初步摸索到了发展的道路。继续发掘PSP的独特价值，是SCE和软件商们在这个年末和来年应当继续攻略的主要课题。

Point 01 重视作品的表现力，本来就是正确的道路。

《怪物猎人P2》和《核心危机》创下的好成绩非常明确地显示出了表现力对于PSP游戏作品的重要性。“不逊色于台式机的画面”原本就是PSP最大的卖点，能否巧妙利用这一点是PSP软件能否获得欢迎的关键因素之一。PSP发售之后的一段时间里原创游戏匮乏，能够充分体现出优秀表现能力的作品更是罕见，这和许多方面的因素有关。开发画面优秀的游戏要花费较高的成本，但PSP的普及程度是否值得投入大成本并不是一件容易判断的事。而且，PSP的硬件环境和PS系列台市主机互换性不高，又使用了UMD这种新的媒体，对开发平台的适应也需要时间。这些都是第三方厂商在相当长一段时间内重点投入成本较低的复刻及移植作品，对市场局面采取观望态度的主要原因。不过，在今年年内，这种状况已经有了些许改观。一些经典系列已开始以“续作”形式出现在PSP上，能够利用PSP画面表现能力的形式也多了起来。从今年年末的软件发售状况来看，PSP上已经有几款“扛鼎之作”排在了发售表上，玩家们的期待也停留在比较高的水平。至少在一段时间之内，PSP爱好者们是不愁见不到有吸引力的游戏的。



在2007年末主要的PSP新作中，《寂静岭・零（Silent Hill Zero）》是最引人关注的作品之一。这款游戏的日版于12月6日发售，而美版则先行一个月，以《寂静岭・原点（Silent Hill Origins）》的标题提前与玩家见面。从很早以前，KONAMI的《寂静岭》和CAPCOM的《生化危机》就被人们称为动作恐怖游戏的“双璧”，如今，《寂静岭》的全新作品以充满“本色”的形态出现在掌机上，这不能不说是一件令人兴奋的事。



《寂静岭・零》是一款“前传”性质的作品，讲述宁静小镇“寂静岭”成为恶梦之城的经过。游戏开始时，本作的主人公——重型卡车司机特拉维斯在山间公路上遇到事故，在步行寻找援助期间闯进了寂静岭。他意外救出一位在火灾中被烧伤的少女后，突然迷失在了一个被雾气笼罩的神秘世界之中，在画面风格上，本作基本上遵循系列早期作品的气氛，“雾之街”和“铁锈色的医院走廊”等经典场景都会出现。由于是首次登陆PSP，本作的操作方式进行了调整，从东京电玩展上公布的试玩版来看，移动和试点转换等操作需要玩家重新适应一下，但攻击等动作依然保留了原先的感觉。本作的画面质量乍看上去介于《寂静岭》和《寂静岭2》之间，但在掌机游戏中已经属于相当高的水平。至少，称作PSP的“年末大作”是不过分的。

Point 02 名作的支持，时机是关键。

在PSP年末游戏发售表上，有一款引人关注的作品直到现在还标着“12月发售预定”，这就是《大众高尔夫PORTABLE2》。《大众高尔夫》是由Clap Hanz公司负责开发的，SCE自行发行的游戏系列，从1997年发售在PS上的第一作开始，连续创下销售佳绩，现在已经成了SCE本社发行的休闲游戏系列代名词之一。《大众高尔夫》这样的游戏很少会被人当做真正的大作看待，但由于它非常适合边缘玩家，玩法简单易懂，即使在国内，喜欢这系列的玩家也着实不在少数。如此作品，SCE当然不会错过让它登上PSP的机会，《大众高尔夫PORTABLE》是PSP发售时的首发软件，PSP专用GPS发售后，SCE又相继推出了《大众高尔夫球场》系列，以满足爱好者。对于重要的年末商战来说，拿出最有把握的作品是策略中的基本。《大众高尔夫PORTABLE2》能否在12月份如期问世，恐怕也只能继续等待了。



Point 03 从版权作品中寻找新商机。

《凉宫春日的约束》这款游戏恐怕用不着多做介绍，自从BANDAI NAMCO GAMES公布它的那一天起，很多玩家就已经集中关注上了这款游戏——仅是这个标题，就已经拥有足够的吸引力了。从动漫改编而来的游戏作品，也就是所谓的“版权游戏”或者“角色型游戏”，从八位机时代开始就已是游戏创作的捷径之一。厂商们不用花费多余的精力和金钱在宣传上，动漫作品原有的人气就可以牢牢吸引住拥护者成为商品的买家。当然，在时代的要求下，商品质量还是成败最重要的决定因素。应该说，《凉宫春日的约束》这款游戏的开发方还是给人留下了“用心”的印象的。除了作画、配音阵容全部原班，录制了不止一首专用单曲以外，还导入了增加表现效果的“无隙表情连接系统”。NBGI原本就擅长开发版权类游戏，对于喜欢动漫的玩家们来说，本作应该还是值得期待的。



关联人物

山冈 晃

游戏设计师，作曲家，出生于1968年，目前就职于KONAMI数码娱乐公司，担任《狂热节拍》和《寂静岭》系列的音乐制作，从《寂静岭3》开始，山冈开始对《寂静岭》系列的开发进行整体指导，并担任了电影版的制作总指挥。《寂静岭》系列的开发状况历来复杂，本次将在PSP上发售的《寂静岭・零》完全是由日本以外的开发小组负责制作的，KONAMI本社并没有参与，但只有山冈依旧担当作曲的工作。山冈是一位很有个性的游戏作曲家，喜欢使用古怪的歌词来创作歌曲，在本次的作品中，玩家们将再一次欣赏到他独特的风格。

》在新创意之路上大步前进《

争取一切可用之材

Wii

最近两年，任天堂每次召开秋季发表会时，都会给业界投下一两颗重磅炸弹，就好像要通过这个“仪式”揭开年末商战的序幕一样。在刚刚过去的10月10日，任天堂又在本届秋季发表会上公布了CAPCOM正在为Wii开发《怪物猎人》系列的正统续作《怪物猎人3 Tri（Monster Hunter 3 Tri）》的消息。目前，在三部次世代家用台式主机中，Wii的局势是最为明朗的，全球销量已经赶上提前一年发售的Xbox360。Wii现在的顺利局面，确实与NDS的理念推广作用有一定关系，但同时，合理的档次定位，明确的市场方向也是Wii能够吸引软件商加盟，进而吸引用户购买的主要原因。从本届发表会上公布的消息中不难看出，任天堂正在进一步致力于对核心玩家的拉拢，形成更为全面的用户体系。在家用台式机这块游戏业界的核心阵地上，任天堂这套“双节棍”还将继续滴水不漏地耍下去。

Point 01 让当年的传奇梦幻，化作今天的美丽篇章。

和NDS相似，Wii作为游戏硬件，最大的特点也在于它那独特的操作方式上。就如同某位美国游戏开发商前段时间曾经赞叹的，“Wii是一款可以激发创作者灵感的主机”。当然，软件商们基于市场前景才选择Wii作为开发游戏的平台，但从结果上来看，由于Wii的操作系统独特，很多厂商在考虑如何适应新操作环境的过程中，自然而然地产生了新的灵感，这也确实不能说和Wii“离经叛道”的设计毫无关系。目前，很多软件商还处于Wii平台软件开发技术的摸索期，但新游戏不断入主的状况已经显示出软件商们对Wii这款主机的信心。也正因此，我们才能在Wii的发售表中看到一些令人惊奇的作品标题。例如，SEGA准备于今年12月13日发售的《梦精灵・星降夜物语（NIGHTS・星降る夜の物语）》。



↑梦境般的画面依然健在。

对于SS年代的老玩家来说，《梦精灵（NIGHTS）》这个名字一定不会使他们感到陌生。《梦精灵》是于1996年7月5日在SEGA的SS主机上发售的一款动作游戏，发行方是SEGA本社，开发者是索尼克（SONIC）制作小组。这款游戏是原SEGA著名制作人中裕司亲自参与程序制作的最后一款作品。这款游戏描绘了一个充满梦幻色彩的神奇世界，玩家操作游戏的主角“梦精灵”在梦境中尽情遨游，为打倒企图将人们的梦境变成恶梦世界的邪恶存在而战斗。伴随着优美而富于节奏的背景音乐，主角操作的梦精灵在色彩鲜艳的梦境世界中上下翻飞，展现出奇妙的梦之场景。由于出奇的创意及优秀的画面、音乐表现，这款作品问世之后获得了不同寻常的高评价，甚至在欧美等国的用户中也掀起了热潮。因此，续作的呼声也非常高。不过，自从SEGA在1996年年底放出了限定体验版《圣诞梦精灵》之后，这款作品就一直没再有相关消息出现。因此，今年5月公布的《星降夜物语》实际上是《梦精灵》相隔11年的续作。



←前作中特殊的操作方式受到很多玩家的喜爱，本作中的进化值得期待。

从整体上看，这次发售在Wii上的续篇依旧延续了原作的整体风格，“操作梦精灵拯救梦境世界”的主题也没有什么改变。不过，作为一款话题之作的续篇，本作中值得关注的地方还是不少的。Wii拥有独特的手柄，如何利用其表现梦精灵的华丽动作，是玩家们很感兴趣的事。根据目前的消息，本作还将对应SEGA发售的专用手柄，这款游戏将是否能带来崭新的动作体验，还要等待发售之后才见分晓。这款作品的美版《梦精灵・梦境遨游（NiGHTS: Journey of Dreams）》也将于今年12月18日问世，更喜欢英文界面的人可以选择这一款。

Point 02 可爱的风格是最大的武器。

在Wii的年末预定作品当中，既有追求动作感觉的快节奏游戏，也有适合各种玩家，可以悠闲地享受的慢节奏游戏。预定于12月13日发售的《陆行鸟不可思议的迷宫・忘却时间的迷宫（**チョコボの**不思议**なダンジョン**・时忘**れの**迷宫）》就是其中比较有代表性的一款。《陆行鸟不可思议的迷宫》是一个开发过程有些特殊的系列，虽然借用了《不可思议的迷宫》之名，却和开发这一系列的CHUNSOFT公司毫无关系，只由CHUNSOFT社长中村光一担当事后监修，是“借名开发”的游戏。因此，本系列虽然也采用了即时生成迷宫的流程，但战斗方式却来自《最终幻想》系列，基本上算是《最终幻想》系列的外传。这次在Wii上发售的《忘却时间的迷宫》在系统上进行了大幅调整，战斗由ATB改为回合制，但引入了转职系统作为新的要素。今年是《陆行鸟不可思议的迷宫》系列诞生十周年，这款《忘却时间的迷宫》或许可以为玩家们带来新的回忆。

↑符合原作而又具有特殊气质的画面是本作的特点。

Point 03 任氏主机同样有硬派游戏。

在很多人的固有思维中，任天堂主机上的游戏都应该是口味清淡，适合所有年龄玩家的。但今年在Wii上发售的“硬派”作品还真不少。CAPCOM于11月份发售的大作《生化危机・安布雷拉编年史》自不用提，MMV在今年年末还有一款更加“过激”，公然以暴力作为主题的游戏问世，这就是将于12月6日发售的《英雄末路（NO MORE HEROES）》。《英雄末路》是由曾制作过《杀手7（Killer7）》的Grasshopper Manufacture公司负责开发的，故事的主角是一名叫做特拉维斯的美国男子，因为着迷于日本武术而当上了杀手。在执行一项特殊委托时，特拉维斯卷进了“美国暗杀者协会”的等级战，为了提升名次，特拉维斯必须干掉排名在自己前面的10个人。本作自由度非常高，并配合Wii手柄的全新动作形式。对于喜欢动作游戏的核心年龄层玩家来说，或许这种兼具黑色幽默和硬派动作的游戏才更对胃口。



关联人物 须田刚一

游戏制作人、游戏剧本作家，出生于1968年，现任Grasshopper Manufacture公司董事长。曾经参与过很多游戏作品的剧本编写，他的作品特点是在冒险的情节中加入感觉派的恐怖、推理以及社会风俗等多元化要素。在2005年于PS2及NGC上推出的游戏《杀手7》中，须田刚一负责剧本创作及导演工作。结果，这款在故事、画面及游戏性上都具有独自风格的作品引起了广泛关注，并获得了很多奖项。本次，须田再次出任了《英雄末路》的剧本及导演，并尝试了全新的世界观构筑形式。可以这样说，这款Wii新作的最终表现着实令人期待。

PlayStation3

》寻找打破尴尬境地的途径。《

在改良中寻求新生

就在刚刚过去的10月上旬，SCE公布了最新版本PS3即将推出，旧版机型全面降价的消息。这款搭载了40GB硬盘的新机型取消了PS2软件下位互换的功能，同时还省略了记忆卡插槽和SACD（Super Audio CD，超级音频光盘）读取，并将原来的4个USB口减为2个，尽可能降低了生产成本，价格也因此重新设定为39980日元。这款新机型将在PS3问世一周年的2007年11月11日发售，届时，为了响应玩家们的要求而重新搭载震动功能的新PS3手柄"DUALSHOCK3"也将同时推出。毫无疑问，索尼此次实行了大刀阔斧的举措：用档次调整后的新硬件杀入年末商战，给PS3一个新的"起点"。当然，这种"亡羊补牢"式的做法能否取得成效目前还是未知数，不过，从这个举动中已经可以看出，索尼目前还完全没有放弃PS3的想法，接下来，就看软件阵是否能真正得到强化了。

Point 01 让画面的传说成真，才能彻底将玩家说服。

可以说，PS3软件上的不振已经形成了一种恶性循环：PS3因为缺乏软件支持而影响销量，软件商们看到市场的严峻形势，害怕收不回成本而不敢轻易投资开发，而这进一步加剧了软件状况的恶化。对PS3这样一款开发技术要求过高的机种来说，这样的问题显得尤为明显。当年，PS2软件战略成功的一个主因就是第三方软件商提供了很多"以低成本制作出的，具有独创性或实验性的游戏软件"。但如今PS3的新作发售表上，这样的作品几乎绝迹，各家软件商更愿意将拥有品牌效应，能够保证一定销量的作品拿到PS3上来卖。追究其中的原因，当然只能在曲高和寡的PS3自身机能上寻找。可另一边，玩家们并不愿进行没有意义的等待。既然PS3是一部崇尚技能的主机，玩家就必须看到符合主机形象的软件作品。应该说，这的确是一种两难的境地。PS3急需软件精品，特别是能够彻底展现主机机能的软件精品。也正是出于这个原因，《GT赛车5 序章（Gran Turismo 5 Prologue）》才受到了如此多的关注。



说《GT赛车》系列是PS系列主机表现力的"门面"作品，应该不算过分。因为，这个系列本身就是在画面竞争之中诞生的。《GT赛车》系列诞生于上世纪90年代中期，当时，NAMCO的《山脊赛车》被认为是"真实竞速模拟"类游戏中的代表系列，除了在街机上经营之外，还在1994年作为首发游戏登陆了PS。相形之下，《GT赛车》的企划案很早就已经提出，但是由于取得海外汽车制造商授权并非易事，因此搁置了相当长的时间，第一部作品直到1997年年末才得以问世。不过，《GT赛车》的起点非常高，在家用机软件中率先使用了环境映射（Evironmnet Mapping）技术，使车身上具有非常真实的光泽。



由于出众的画面效果，这款在业界中登场并不算早的作品获得了爆发性的人气。之后，《GT赛车》被系列化，成了PS系列上的主力软件之一。从时间上看，《GT赛车5序章》正好是在系列诞生10周年前后发售的作品。不过，这款游戏发售的过程比较曲折。

2006年年底，开发方先前所公布的《GT赛车HD》宣布开发终止，作品中原定的一些构想转到上马开发的《GT赛车5》当中。这款《GT赛车5序章》可以看成是《GT赛车5》的先期作品，定于12月13日发售，而主力续篇《GT赛车5》直到现在还没有明确消息。不难看出，这种开发方法中明显带有"抢时间"的味道。不过，从现在已经公布的游戏画面来看，《GT赛车5序章》的画面表现着实惊人。这款作品能否成为PS3年末的软件"招牌"，再过不久就能够揭晓了。

Point 02 从移植中获得重要的资源。

由于很多方面的原因，PS3上不仅原创作品匮乏，连遗址作品和多平台作品的延展也比较困难。一些游戏厂商为了规避风险，中途取消了将作品移植给PS3的计划。特别是在日版软件方面，这种状况尤为严重。从各种渠道吸收知名度较高的移植作品，是奠定游戏机种软件基盘的重要手段。在接下来的软件链拓展工作中，这个方向也是不容忽视的。在今年年末的PS3软件发售表上，《化解危机4（Time Crisis 4）》是这类游戏中的代表作品。《化解危机》是NAMCO的街机光枪射击名作，于2006年登陆街机厅，是系列中最新锐的作品。本次移植给PS3的版本对应光枪操作，除保留街机的原有模式外，还追加了各种新要素，其中最重要的一项是"全任务模式"。在这个新模式中，玩家将操作原作中的辅助角色拉修上尉以类似FPS的形式完成一条全新的战斗路线。



↑街机传统光枪式射击游戏如今玩起来依然很有临场感。

Point 03 展现出创作者自己的风格。

在年末的PS3作品表中，SCE本社发行的《神秘海域・黄金国的秘宝（**アンチャーテッド エル・ドラドの秘宝**）》是一款相当特别的作品。在稳妥路线占据主流的PS3软件阵中，这款明确制作理念和大胆创新思路的动作冒险新作非常引人注目。本作的制作方是凭借《古惑狼》系列而声名远播的美国软件开发商Naughty Dog，其负责人在采访中讲述这款游戏的主旨归纳为"不想让玩家感觉到自己在玩游戏"。本作讲述的是一位名叫内特的年轻冒险家根据线索在太平洋正中的孤岛上寻找传说中的"黄金国"，并被卷入一场神秘阴谋的冒险故事。这部游戏最大的特点就是"屏幕上没有数据显示"，主角身处完整的自然景色之中，玩家可以尽情欣赏到制作方经过精雕细琢的背景与人物表情。由于没有量化的数据支持，游戏中需要依靠"直觉"行动，操作的自由度非常高。这种崭新的尝试是否能真正体现出冒险的紧张与兴奋感，还需要玩家们自行尝试。



关联人物 山内一典

众所周知的"《GT赛车》之父"，1967年出生于日本千叶县，现任SCE子公司Polyphony Digital董事长。山内一典是公认的汽车迷，私人收藏了很多品牌的名车。

进入SCE后，他第一个提出的游戏企划就是《GT赛车》，只不过，这个企划的实现经过了较长时间。系列新作《GT赛车5》中包含了山内自己的很多新想法，同时，与SCE签约的各家汽车名厂的新车型也将在游戏中亮相。10月下旬，SCE将正式发布《GT赛车5序章》的体验版，玩家们届时将可以在游戏中仔细体会山内和Polyphony Digital在游戏中注入的最新理念。

利用软件新起点作为跳板。

重新创造独有价值

毋庸置疑，今年年中爆出的质量问题对Xbox360品牌所造成的影响是非常巨大的。"三红"成了一个不吉的代名词，世界各地都有很多刚刚准备出手的玩家都因为听到这条消息而暂时撤消了购买计划。当然，微软对这起事件也做出了积极的对应，但即使如此，这种不应该出现的失误依然给了对手最好的赶超机会。因此，Xbox360现在需要做的就是在消除玩家们心中不良印象的基础上，尽量展现出软件以及网络环境上的独特优势，使玩家重新恢复对这部主机的信心。所幸，Xbox360目前的软件展开比较顺利，大作《光环3》展现了应有的市场活力，在全球取得了优秀的销售成绩。在刚刚结束的东京游戏展上，这部作品也非常引人注目。从今年开始，Xbox360已经逐步摆脱了日版软件匮乏的局面，特别是今年年末数款大作的推出，在战略上有着尤为重要的意义。

Point 01 日版软件链的发展，要依靠优秀制作团队。

Xbox系列机型得不到亚洲地区，特别是日本本土玩家的承认，一直是困扰微软游戏事业部的大问题。Xbox360发售之前，微软就非常重视日本软件商的参入，《蓝龙（Blue Dragon）》以及《最终幻想XI（Final Fantasy XI）》等作品的提前发表就是出于这种考虑。然而，由于微软将"争取市场先行"当成了最主要的任务，结果当Xbox360发售时，软件阵容并没有达到预想的水平，从市场反响看，起点甚至低于初代Xbox。尽管Xbox360在欧美发售状况顺利，但在日本还是没能摆脱重蹈覆辙的命运，微软还因此走马换将，让泉水敬接替了丸山嘉浩的帅印。Xbox360在日本的低迷状况延续了整整一年，直到2006年12月7日《蓝龙》发售才逐渐有所改善。

今年1月25日发售的《偶像大师（THE IDOLM@STER）》意外引起了热潮，形成了短时间的销售高峰，相关网络服务的销售额甚至在5个月间超过了1亿日元。随后，Xbox360上又有《信赖铃音·肖邦之梦（トラスティベル ショパンの梦）》等话题作品问世，Xbox360的日版软件链开始受到玩家们的关注。其实，无论是日版还是美版软件，只要翻一下新作发售表就可以发现，Xbox360上的软件供应还是相当充实的，在今年最后的几个月中，可以称为"名作"的作品也不在少数。



想通过"名作"来扩大软件的阵容，优秀制作团队的力量是必不可少的。在这个意义上，将于12月6日发售的《失落的奥德赛（Lost Odyssey）》可算是其中的代表之一。这款作品从很长时间以前就已经公布了，但直到今年年中，玩家们才开始逐渐看到它的真面目。《失落的奥德赛》是一款以架空世界历史剧作为题材的RPG，本作的游戏舞台是一个"魔导之力"得到发展的世界，随着魔导机关的发展，世界迎来了"魔导产业革命"，并随之引发了争夺力量的大战。参战双方的军队都拥有身披铠甲的魔装兵，主人公凯姆就是其中一方军队中的一名不死战士。在漫长的战斗历程中，长达千年的记忆时时回溯，不断侵蚀着凯姆的精神。围绕"记忆"与"战斗"的冒险，就在这样的背景中展开。



《失落的奥德赛》的开发阵容堪称豪华。本作的开发商正是坂口博信率领的Mist Walker。除了植松伸夫、皆叶英夫这些熟悉的名字外，本作还特地邀请了知名漫画家井上雄彦担当人设。根据东京游戏展上的消息，Mist Walker将于11月19日召开《失落的奥德赛》的完成发表会。也就是说，再过不久，我们就可以看到这部作品的庐山真面目了。

Point 02 格斗类型作品也不容忽视。

《VR战士5 Live Arena（Virtua Fighter 5 Live Arena）》是不少Xbox360用户都在等待的游戏。12月6日，这款街机移植作品就要问世了。众所周知，SEGA的《VR战士》是世界上最早的3D格斗游戏系列，创造出了一种全新的游戏形式，成为后来很多同类作品的雏形。在发展历史上，这个系列一直追寻着游戏画面表现的先端技术，也因此被很多玩家视作游戏表现力的旗帜之一。《VR战士5》的街机版是在2006年7月面世的，PS3版也于今年的2月8日发售。而本次的《Live Arena》是在东京游戏展期间刚刚正式公布的作品，其最大特点就是对应"Xbox Live"的网络服务。玩家连接网络服务后，就可以自由和世界上的其他玩家进行对战。游戏还搭载了语音聊天机能，对战时的交流会更加方便。同时，玩家还可以通过网络点数购买各种附加要素，通过本作，玩家们可以感受到Xbox360版所独有的对战乐趣。

↑Xbox360特有的网络服务将给本作的爱好者带来更多乐趣。

Point 03 通过网络提高玩家的热情。

Xbox360的一大优势就是相对成熟的网络服务。因此，很多Xbox360新作都将增加网络要素当成吸引玩家的重点。预定于12月13日发售的《炽焰帝国·末日之环（Kingdom Under Fire: Circle of Doom）》就是其中比较有代表性的作品。这款游戏是由韩国公司BLUESIDE开发的，是该公司的开发的即时战略游戏《炽焰帝国（Kingdom Under Fire）》的外传式作品。《炽焰帝国》系列原本就以在即时战略中加入RPG要素而闻名，这次登陆Xbox360的《末日之环》直接以ARPG的形式推出，展现了这个系列的另一种风貌。如同前面提过的一样，这款作品最大的特点就是网络联机模式，连接网络后，至多4名玩家可以同时进行游戏。联机是开放式的，玩家加入战斗场景非常自由。同时，游戏中也准备了大量收集与育成要素，供玩家慢慢游玩。BLUESIDE在网游开发上拥有丰富的经验，本作的画面和动作系统都非常成熟。喜欢韩国网游独特韵味的玩家，可以尝试一下这款作品。



关联人物 坂口博信



1962年出生于日本茨城县，现任游戏制作公司Mist Walker董事长。作为"《最终幻想》之父"，坂口博信现在已经成为日本游戏制作人的代表形象之一。Mist Walker是一家小规模制作公司，实际开发时基本采取和外部进行合作的形式，坂口曾经把这家公司形容为"制作人的集体宿舍"。Mist Walker设立之后开发的作品大都体现了坂口重视剧情和使用电影化表现手法的倾向，实际上，坂口自己也参与了某些作品的世界观设定与剧情撰写。《失落的奥德赛》是Mist Walker的又一部新作，玩家们马上又可以看到老牌制作人们带来的精彩了。



PS2 阵地上的现役老兵

默默维持形势困难的战局。

在九月份刚刚闭幕的东京展上，平井一夫抛出了“要继续推广PS2”的言论。在新世代机种问世将近一年之际，这种论调令听起来有些可笑，但细想SCE当前的局势，也并非完全不可理解。PS3软件方面的不足并非短时间内可以弥补，进行游戏开发，实行与第三方软件商间的周转协调，一切都需要时间。旧世代机种已经不再具有市场活力，这一点SCE也很清楚，但即使如此，放任其它厂商占领市场也是行不通的。由于目前新世代机种的局势尚未稳定，很多玩家仍在保持观望态度而并未出手购买。作为一款已经成熟的商品，PS2可以凭借现有的普及率及软件数量暂时延续生命，多少减缓一点SCE主机市场流失的速度。可以说，这就是PS2这名“老兵”在当前市场上应尽的所有职责。今年年末，PS2上是否能推出可以吸引老玩家们视线的经典游戏，恐怕是它能否尽职的关键所在了。

Point 01 让经典的游戏系列，在岁末继续放出余辉。

在“硬件三大家”拼命拉拢第三方厂商的软件战中，PS2这台“过气”主机已经不具备当初那么强的号召力了。因此，在各种新世代主机贴着耀眼标签的大作面前，PS2年末的软件阵容显得并不是那么华丽。不过，由于PS2是一款开发技术已经非常成熟的平台，又依然占据着一定市场份额，不少第三方软件商，特别是规模较小的厂商基于投资收益比的考虑，还在持续不断地为PS2开发游戏作品。因此，如果仅从软件的数量和类型上来看，PS2年末的软件链还是比较充实的。

↑战斗画面将更加精彩。

在十二月份的日版软件发售表中，BANPRESTO公司的《超级机器人大战ORIGINAL GENERATIONS外传》（简称《机战OGS外传》）算是比较受老玩家们关注的一款作品了。《超级机器人大战》系列是与动漫作品相关的“角色类游戏”中的佼佼者，凭借独特的复合世界观和出众的战斗表现形式获得了大批“机器人迷”的喜爱。这个系列和PS系列也有很深的渊源，在历代主机上都曾推出过很多部作品。

《超级机器人大战ORIGINAL GENERATION》（简称《机战OG》）原本是发售在GBA上的作品，前后推出了两部，现在一般被称为《OG1》和《OG2》。《机战OG》延续了机战系列的基本形式与路线，但使用的角色与机体形象全部出于BANPRESTO自己的设计，因此标题中才冠以“原创世纪”的名号。今年6月28日PS2上发售的《超级机器人大战ORIGINAL GENERATIONS》（简称《机战OGS》）是融合了《OG1》《OG2》与OVA版《机战OG》部分内容后重新制作的作品，对战斗动画的表现进行了大幅改良，并加入了战斗语音，获得了《机战OG》爱好者的推崇。

将于12月27日发售的《机战OGS外传》是剧情接续在《机战OGS》终章之后的正统续作。除追加新角色、新机体，展开传统的章节战斗之外，制作方还特意宣传了本作中搭载的两个新模式：“自由战斗”和“卡片对局”。“自由战斗”是自由选择游戏中机体与角色进行战斗画面及台词欣赏的模式。“卡片对局”则是一种全新的游戏形式，玩家可以通过某些方法收集到机体、人物与精神指令等卡片，然后在这个模式中编辑成卡组进行对战。每种卡片都拥有不同的数值与能力，这就需要在编辑时考虑精密的战术，是相当正统的卡片游戏。据厂商透露，这个模式可以人机对战，也可以玩家间相互对战，但操作方法还没有公布。整体上看，本作除了保留机战的原有魅力外，还增加了收集、对战和资料篇等丰富的要素，作为年末的收藏用作品，本作还是有不小的价值的。



↑崭新的卡片对战模式，开发方一直致力于寻找新的游戏性。

Point 02 火爆与动感是年末的主题。

对于现在的PS2来说，高产的欧美厂商是绝对不容忽视的一支生力军。事实上，年末的PS2日版软件阵容中，美版游戏的本土化版本占了相当大的比重。同时，一些新创作的美版游戏也吸引了玩家们的注意力，例如SCEA预定于12月11日发行的《烈火战车·勇往直前（Twisted Metal: Head On）》。这款游戏的类型非常有意思，叫做“竞速射击”，玩家驾驶赛车出赛，视点与一般竞速游戏相似，但规则却要火爆许多——利用武器和场地中的陷阱对打，“彻底消灭对手”才能取得胜利。游戏中的车辆种类很多，从普通的赛车到警车、卡车甚至坦克，性能各不相同。这款游戏还是由曾经主持开发过《战神》的制作人戴维·杰弗（David Jaffe）设立的新工作室“Eat,Sleep,Play”开发的，以前推出过PSP版，有兴趣的玩家可以尝试一下，如果喜欢这种乱斗的感觉，不妨也在年末时玩玩PS2上的新作。



↑本作既具备爽快感，又具有战略性，很适合进行对战。

Point 03 用坚实的战略吸引住玩家。

和新世代主机相比，PS2的年末发售表上没有什么具有“崭新创意”的原创大作。但另一方面，一些传统而坚实的系列化作品依然牢牢支持着PS2的软件阵容。将于12月13日发售的《鬼魂传承（Spectral Gene）》就是其中的代表之一。这款作品的开发与发行商是拥有《鬼魂力量》《混沌世纪》《新纪幻想》等著名系列的IDEA FACTORY。《鬼魂传承》是一款传统的S·RPG，在画面与系统上都延续了IDEA FACTORY的经典风格，经营与战略并存是作品最主要的特点。游戏的舞台是一个和平的岛国，有一天，魔神复活的预言突然传出，三年之后，世界将要因复活的魔神而陷入灾难。玩家扮演王国的年轻领主，在游戏规定的三年时限之中，主角必须和王国中的人们整顿军备，扩张领土，并不断进行开发与生产，尽最大可能强化国力，以应付三年后与魔神的大战。



关联人物 寺田贵信

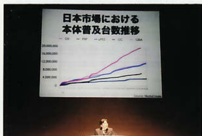


1969年生于日本京都，主持开发《机战》系列的著名游戏制作人，现任BANPRESTO《机战》开发课战略推进室主任。除参与游戏开发工作外，还经常出现在媒体的报道及访谈中，是《机战》系列广告塔式的人物。寺田亲自参与撰写了《机战OG》系列游戏及OVA的剧本，崇尚“气势重于论理”，“大曾伽”就是由他命名的。寺田在《机战OGS》发售后不到一个月就闪电公布《机战OGS外传》的消息，引起了玩家们的议论。当初《机战OGS》曾因为各种原因而延期了半年之久，希望这次的《外传》不会出现什么意外才好。

前三季业界大局分析

Point 01 各大游戏软件销量排行榜

与2006年年末的局势相似，2007年前三季度，日本软件市场依然是NDS的天下。纵观整个软件销售的局势之后，不得不令人再度赞叹"Touch! Generations"系列的强大力量。《锻炼大脑的DS训练》等作品已经是一两年前发售的旧作，但依然在今年创下了几十万的销售成绩，成了名符其实的"常青作品"，任天堂利用NDS在市场上打开的新突破口着实令人赞叹。不过，在本次排行榜上，最引人注意的还是《怪物猎人Portable 2nd》的异军突起。这款游戏的销量暂时超越了NDS今年发售的所有新作，占据了排行榜亚军的位置。《怪物猎人》是在玩家们的认知传播中逐渐成名的新游戏系列，其作品的动向将在今后成为很多玩家重点关注的对象。在台式主机领域，Wii凭借主机的市场占有率和几款过硬的大作占据了销量榜比较靠前的位置，旧机种PS2也有很多经典作品进入了销量榜前列。Xbox360暂时没有游戏上榜，不过这只是该主机在日本销量的原因所致，并不代表全球的状况。（排行榜具体信息见左下）



←任天堂发表会上公布的图表明确显示了各主机的发展状况。

名次	机种	游戏名称	发行商	发售日	期间内销量
1	Wii	Wii Sports	任天堂	2006.12.02	142.9
2	PSP	怪物猎人Portable 2nd	CAPCOM	2007.02.22	128.5
3	Wii	第一次的Wii	任天堂	2006.12.02	104.6
4	DS	新超级马里奥兄弟	任天堂	2006.05.25	98.6
5	DS	口袋妖怪 钻石.珍珠	POKEMON	2006.09.28	98.0
6	DS	更锻炼大脑的DS训练	任天堂	2005.12.29	91.8
7	Wii	马里奥聚会8	任天堂	2007.07.26	80.1
8	DS	耀西岛DS	任天堂	2007.03.08	81.0
9	DS	赛尔达传说 幻影沙漏	任天堂	2007.06.23	78.4
10	DS	勇者斗恶龙怪兽篇JOKER	SQUARE ENIX	2006.12.28	72.4
11	DS	欢迎光临 动物之森	任天堂	2005.11.23	70.7
12	DS	马里奥赛车DS	任天堂	2005.12.08	64.7
13	PS2	无双OROCHI	KOEI	2007.03.21	61.0
14	DS	雷顿教授与不可思议的小镇	LEVEL-5	2007.02.15	59.4
15	DS	口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队.暗之探险队	POKEMON	2007.09.13	58.4
16	DS	DS眼力训练	任天堂	2007.05.31	56.8
17	DS	更投入的成人DS英语训练	任天堂	2007.03.29	53.5
18	DS	锻炼大脑的DS训练	任天堂	2005.05.19	52.2
19	DS	成人常识力训练DS	任天堂	2006.10.26	51.9
20	DS	最终幻想XII 亡灵之翼	SQUARE ENIX	2007.04.26	48.7
21	PSP	核心危机 最终幻想VII	SQUARE ENIX	2007.09.13	47.0
22	DS	投入的成人DS英语训练	任天堂	2006.01.26	46.6
23	Wii	勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔	SQUARE ENIX	2007.07.12	45.3
24	DS	逆转裁判4	CAPCOM	2007.04.12	44.4
25	Wii	超级纸片马里奥	任天堂	2007.04.19	44.2
26	PS2	超级机器人大战OGS	NBGI	2007.06.28	41.7
27	DS	富有街DS	SQUARE ENIX	2007.06.21	36.1
28	PS2	横行霸道 圣安地列斯	CAPCOM	2007.01.25	35.8
29	DS	最终幻想水晶编年史 命运之轮	SQUARE ENIX	2007.08.23	33.9
30	DS	200万人的汉检 彻底汉字脑	IE Institude	2006.11.09	31.3
31	PS3	大众高尔夫5	SCE	2007.07.26	31.4
32	DS	流星洛克人 天马.狮子.龙	CAPCOM	2006.12.24	30.5
33	DS	文字方块DS	NBGI	2007.03.15	27.7
34	DS	桃太郎电铁DS TOKYO&JAPAN	HUDSON	2007.04.26	27.7
35	PS2	J联盟2007冠军杯	KONAMI	2007.08.02	27.7
36	PS2	实况力量棒球14	KONAMI	2007.07.19	27.1
37	PS2	战国无双2猛将传	KOEI	2007.08.23	27.1
38	PSP	最终幻想战略版 狮子战争	SQUARE ENIX	2007.05.10	26.8
39	PS2	王国之心 II 最终混合版+	SQUARE ENIX	2007.03.29	25.0
40	PS3	高达无双	NBGI	2007.03.01	24.9

名次	机种	游戏名称	发行商	发售日	期间内销量
41	DS	马里奥对大金刚2迷你大行进	任天堂	2007.04.12	24.0
42	DS	怪道瓦里奥7	任天堂	2007.01.18	23.8
43	DS	超级机器人大战W	NBGI	2007.03.01	23.7
44	DS	SD高达G世纪CROSS DRIVE	NBGI	2007.08.09	22.7
45	DS	PICROSS DS	任天堂	2007.01.25	21.4
46	DS	加油 我的家计手册	任天堂	2007.07.12	20.0
47	PS2	A.C.E.3 THE FINAL	NBGI	2007.09.06	19.7
48	DS	汉检DS	Rocket Company	2006.09.28	19.4
49	DS	星之卡比 参上！盗贼团	任天堂	2006.11.02	18.9
50	DS	牧场物语 你与育成岛	MMV	2007.02.01	18.7
51	Wii	Wii头脑轻松教室	任天堂	2007.04.26	18.2
52	DS	燃烧！热血旋律魂 押忍！奋斗！应援团2	任天堂	2007.05.17	18.1
53	DS	健康应援菜单1000DS全集	任天堂	2006.12.07	17.2
54	DS	美妙世界	SQUARE ENIX	2007.07.27	17.2
55	DS	愿望之间 天使的记忆	任天堂	2007.01.25	17.1
56	Wii	舞动瓦里奥制造	任天堂	2006.12.02	16.8
57	PS2	Fate / stay night（Realta Nua）	角川书店	2007.04.19	16.7
58	PS2	职业棒球魂4	KONAMI	2007.04.01	16.2
59	PS2	J联盟 建立职业俱乐部5	SEGA	2007.02.01	15.4
60	PS2	.hack .G.U.Vol.3漫步之速	NBGI	2007.01.18	13.7
61	PS2	女神异闻录3 FES	ATLUS	2007.04.19	13.5
62	DS	开花吧！小机器人	任天堂	2007.07.05	13.5
63	DS	大金刚 丛林攀越者	任天堂	2007.08.09	13.2
64	PSP	合金装备OPS	KONAMI	2006.12.21	12.5
65	DS	太鼓的达人DS 触摸音乐祭	NBGI	2007.07.26	12.5
66	DS	三国志大战DS	SEGA	2007.01.25	12.4
67	DS	数码暴龙传说 阳光/月光	NBGI	2007.03.29	12.1
68	Wii	赛尔达传说 黎明公主	任天堂	2006.12.02	11.9
69	DS	逆转裁判3（BEST版）	CAPCOM	2007.08.23	11.7
70	PS2	光明之风	SEGA	2007.05.17	11.0
71	DS	TOEIC TEST DS训练	IE Institude	2007.03.29	10.8
72	PS2	火影忍者NARUTO疾风传 终极加速	NBGI	2007.04.05	10.8
73	DS	模拟城市DS	EA	2007.02.22	10.7
74	Wii	火炎的纹章 晓之女神	任天堂	2007.02.25	10.4
75	PS2	最终幻想XII国际版 黄道宫职业系统	SQUARE ENIX	2007.08.09	10.4
76	DS	龙珠Z 遥远的悟空传说	NBGI	2007.03.21	10.4
77	PSP	怪物猎人Portable（BEST版）	CAPCOM	2006.08.03	10.3
78	PS2	光明力量EXA	SEGA	2007.01.18	10.2
79	DS	脑内美容 IQ提升DS	SPIKE	2006.12.21	10.0

●统计期间：2007年1月1日–2007年9月16 日 ●销量单位：万套

Point 02 日本软件商市场份额概况

NDS和其它主机的差距可谓一目了然，软件总销量甚至超出其它机种数倍之多。Wii的硬软件销售都比较顺利，软件三个季度内的销量已经超越了PS2，成为发展形势最为乐观的新世代主机。PSP新机型PSP-2000问世之后，PSP硬软件销量都有比较明显的上升，人气作品的出现也给PSP的发展制造了转机。已经成为旧世代机种的PS2硬软件销量还在增长之中，但随着第三方厂商已经开始逐渐将开发力量转投新机型，PS2还是难以掩饰逐渐淡出市场的迹象。PS3处于艰难的调整期，软件市场份额上巨大的差距难以弥补，硬软件的销量相互掣肘，局势相当危险。SCE刚刚公布了新机型等动作较大的调整举措，今后是否会出现市场转机还有待观望。Xbox360的全球销售状况和日本销售状况依然不成比例，尽管上半年有不少日版名作对市场形成了刺激，但销量增长加速缓慢。对于PS3和Xbox360来讲，今年年末都是又一个关键时期。年末商战之后，日本市场的格局很可能再度发生微妙的变化。另外，已经正式退出市场达6年半之久的Dreamcast在今年依然有软件销量存在，这不能不说是件有趣的事。

名次	机种	软件销量	软件市场份额（%）	期间内硬件销量
1	Nintendo DS	1914.5	58.1	527.6
2	Wii	536.3	17.3	253.4
3	Play Station 2	521.2	15.8	59.6
4	PSP	305.6	9.3	144.0
5	Play Station 3	93.4	2.8	72.0
6	Xbox360	20.5	0.6	15.8
7	Dreamcast	1.3	0.0	–

●统计期间：2007年1月1日–2007年9月16日

●销量单位：万套（软件销量）、万台（期间内硬件销量）

Point 03 全球游戏硬件累计销量

据某家著名网站的统计数据，2007年8月下旬，任天堂的Wii在全球销量已经首次超过了Xbox360，成为次世代机种中销量最高的品牌。各方面的反应显示，这个统计数据是很具有可信度的。截至九月末，Wii在全球的销量已经达到了1200万台左右，其中，北美市场上的销量增长尤为显著。进入今年下半年之后，Wii在北美部分地区出现了供不应求的局面，供货量稍显不足，今年年末，任天堂还需要对这方面的状况进行重点对应。Xbox360在今年年中受到了各种意外的困扰，在日本的销售状况也没有明显改善。不过，Xbox360在北美市场上依旧占有优势，现在的当务之急是如何重新拉拢玩家。NDS在全球的销量还在迅速增长之中，特别是在日本与北美之外的地区显示出了巨大的市场，这也进一步印证了NDS市场战略的正确性。

机种	日本市场销量	北美市场销量	其它国家与地区销量	全球累计销量
Wii	3.66	5.10	3.46	12.22
Xbox360	0.45	7.50	3.69	11.64
Play Station 3	1.21	2.10	1.60	4.92
Play Station 2	22.10	45.10	42.79	109.99
Nintendo DS	19.56	14.80	16.92	51.27
PSP	6.51	9.45	8.30	24.27

●统计截止期间：2007年9月30日 ●销量单位：百万台

Point 04 日本游戏主机市场份额概况

在国内玩家比较关心的日本软件厂商实力对比中，任天堂凭借NDS和Wii的优势一枝独秀，将本社和POKEMON的销售成绩加算起来后，几乎占到了整个日本市场的一半。"战力"相差如此悬殊，也难怪很多第三方软件商会对任天堂心存忌惮。排名第二的SQUARE ENIX是近年来"实力派"软件厂商的主要代表。由于拥有品牌和制作力量上的优势，SQUARE ENIX今年充分显示出了"高产"的特点，借助"《最终幻想》系列纪念"的名义，在各机种推出了大量相关作品，且大多受到集中关注。可以说，SQUARE ENIX高度商业化的产品策略已经成了当前日本软件业的模本之一。"包罗万有"的NBGI占据了榜上第三位，由于旗下知名游戏品牌众多且握有大量有商业价值的动漫版权，NBGI依旧实行着"海量作战"的模式，其销售成绩也是有目共睹的。CAPCOM、KONAMI、SEGA、KOEI都是坚实的软件名厂，凭借经典作品系列占据着比较稳定的市场份额。排名再靠后的厂商中，有很多都是仅凭借一两部畅销作品上榜的，例如IE Institude、Rocket Company、角川书店等。由于很多美版游戏在登陆日本时都重新寻找日本厂商作为发行商，因此EA等国际著名发行商在榜上排名较低，这属于正常现象。

名次	厂商	总销量	市场份额（%）
1	任天堂	1405.2	41.4
2	SQUARE ENIX	390.7	11.5
3	NBGI	352.3	10.4
4	CAPCOM	294.3	8.7
5	POKEMON	161.0	4.7
6	KONAMI	126.0	3.7
7	SEGA	104.1	3.1
8	KOEI	100.8	3.0
9	LEVEL-5	59.4	1.7
10	SCE	54.7	1.6
11	IE Institude	42.6	1.3
12	HUDSON	33.0	1.0
13	ATLUS	31.5	0.9
14	MMV	27.7	0.8
15	SPIKE	22.9	0.7
16	Rocket Company	20.9	0.6
17	角川书店	19.1	0.6
18	TAKARA TOMY	17.3	0.5
19	D3 Publisher	12.1	0.4
20	EA	11.7	0.3

●统计期间:2007年1月1日–2007年9月16日 ●销量单位:万套

GAME SOFTWARE
电子游戏软件

2007年 12月上
旬刊
创刊时间1994年
定价9.8元

CONTENTS

热点

攻略



电击收藏 视觉冲击

野蛮人科南 彻底透析

●《零》系列诡异事件集锦/《月姬格斗》特辑赏析

固定栏目&特色专栏



本刊声明



招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先);2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜

■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先;5、能加班熬夜 ■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/乔沛/刘浩 ■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：李榕儿 ■联系地址:北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

封面主题 失落的奥德赛



游戏新闻眼

Focus on Game News

双周注目图片



1977年10月诞生的首台家用机Atari 2600，本月迎来了30周岁的生日。

SCE发布40GB版PS3，取消向下兼容PS2功能。

本刊讯　SCEE宣布将于10月10日在欧洲地区推出配备40GB硬盘的新款式PS3主机，将取消PS2游戏向下兼容执行功能，价格则是大幅调为399欧元。紧接着，SCEJ也宣布，将于11月11日在日本地区推出40GB新款式PS3主机，同时推出的配色款式包括原有的清透黑与全新的陶瓷白。

新款主机功能变更

新款式PS3的功能造型与原有款式大致相同，最大变更点在于配备了40GB硬盘，以及取消PS2游戏向下兼容、卡片阅读机与SACD播放功能，USB端口缩减为2个，其余功能与输出入接口则与原有款式相同，包括HDMI数字影音输出端口、AVMULTI模拟影音输出端口、RJ-45宽频以太网络端口、光纤音效输出端口、蓝牙无线传输以及802.11b/gWi-Fi无线网络功能。也因为本次功能的变更，降低了硬件的成本。

伴随着40GB新款式PS3的推出，SCEE也将同步把现有的“PS3新手组合包（Starter Pack）”价格由599欧元调降为499欧元。该组合包内含具备PS2向下兼容功能的60GB款式PS3和六轴手柄2只以及SCE自家发行的游戏2款，采取库存限量方式继续供应。

而SCEJ将于PS3上市满1周年的11月11日在日本推出清透黑（Clear Black）与陶瓷白（Ceramic White）配色的40GB款式PS3，这也是PS3自上市以来的首款新配色。此外将同步调降原有20GB/60GB款式PS3的价格为44980/54980日元，降幅约5000日元。

另外，SCEJ还将从10月17日起举办PS3购入赠奖活动，预定送出20万套《蜘蛛侠3》特别版BD蓝光影片，日本地区凡是自10月17日起购买原有20GB/60GB款式PS3，与11月11日起购买新40GB款式PS3的玩家，都可以获得活动提供的BD蓝光影片。

SCEJ本次也同时宣布，将随新款式PS3同步于11月11日在日本地区推出支持震动功能的PS3新版手柄“DUAL SHOCK 3（DS3）”。而且配合新款式PS3一同推出黑色（Black）与陶瓷白（Ceramic White）两种配色款式，定价5500日元。

SCE官方的说法

针对近期即将上市的40G廉价版PS3，索尼英国公司的执行总监Ray Maguire对业内媒体发表讲话说，推出新版主机是非常自然的市场运作，公司总会推陈出新不断引入价格更低的新产品。但他同时也承认，SCE本次推出的新主机可能会使PS3的早期购买者感觉自己上当了。不过他接着解释道：“我觉得这是很自然的想法，因为就价位来讲确实如此。我们这个行业不同于其它行业，比如产品价格波动不大的汽车和房地产，消费电子产品的售价总是不断走低的。我自己曾花一万英镑早早买入了等离子电视，结果数年后同类产品只卖三千英镑，这对消费电子市场来说是很正常的，这个市场就是这么运作的。所以，为何那些人要尽早购入？他们的所得就是比其他人提前六个月玩到那些游戏。”

Maguire认为索尼引入40G廉价版PS3是想吸引新客户，这种在不同地域引入不同型号主机的做法不会使顾客感觉茫然。他表示：“我们的产品会为了迎合顾客需求而不断演化，PS3主机在六个月内由裸机向捆绑套装转变，再进化成低价入门版，我不认为这会对顾客的选择造成困扰。而且顾客也不会关心其它地域内的其它配置。我们是一个全球性的公司，但我们的所作所为都是以本土化为出发点。”

关于本次决定推出功能缩减但价格降低的PS3主机，索尼官方自然是有自己的一套道理，而且认为自己的出发点就是迎合市场。但其实我们发现，自从PS3推出以来，无论其策略遇到何种质疑，官方都会抛出此种论调。类似“我们不认为会对消费者造成困扰”、“一切都是迎合市场需要”等等的言论已经令索尼栽了不少跟头，不知道这次索尼是不是真的打算“迎合市场”了呢？

PS3各版本功能价格对照

硬盘容量	20GB	40GB	60GB	80GB
PS向下兼容	有	有	有	有
PS2向下兼容	有	无	有	有
SACD播放	有	无	有	有
多功能读卡器	外接	外接	有	有
USB端口	4个	2个	4个	4个
蓝牙无线传输	有	有	有	有
RJ-45有线网络	有	有	有	有
Wi-Fi无线网络	无	有	有	有
HDMI端口	有	有	有	有
AVMULTI端口	有	有	有	有
光纤端口	有	有	有	有
配色款式	黑	黑/白	黑	黑
当前价格(日元)	49980	无	约59800	日本未出
11月11日价格	44980	39980	54980	日本未出

新版PSP两周突破50万

SCEJ近日发布数据称，9月20日在日本地区正式推出的新版PSP主机（PSP-2000），截至于10月3日共两周的时间内，累计销售台数已达50万台。新版PSP是原有PSP的改版，厚度减少19%，重量减少33%，主存储器增加为64MB，除强化原有系统功能的功能外，还新增光盘快速读取以及电视影像输出等功能。也正因为本次的新版主机不仅外观改变，而且性能加强，所以受到了玩家的欢迎。

本次SCEJ发表，新版PSP自9月20日在日本地区正式推出后，仅用了两周的时间，累计销售台数便达到了50万台，而且如果包含9月13日先行推出的《最终幻想7 核心危机》同捆版在内，累计销售台数更高达58万台，是PSP上市以来的单月销售最高纪录。目前新版PSP在日本地区共推出钢琴黑、冰银、陶瓷白、熏衣草紫、琉璃蓝、玫瑰粉红这6种配色款式，定价19800日元。不过由于现在销售势头旺盛，国内的货源紧缺，所以建议有意购入的玩家再观望一段时间。

事件 国内专讯 微软举办PGR4宣传活动

本刊讯　微软于9月29日下午，在台湾省台北西门町YAMAHA魔多堂举办了Xbox360竞速赛车游戏《世界街头赛车4》的中文版首发宣传会。会中邀请到几位真实与虚拟的赛车高手在现场竞技，并有价值超过千万元新台币的超级梦幻跑车与经典重型机车现身会场。



↑在现场展出的重型摩托机车旁，有四名手持宣传品的showgirl，不知道大家此时的关注焦点在哪里呢？

在本次活动中，微软特别邀请到被香港媒体誉为"飘移教父"的传奇人物周伯雄，与WCG大赛选手刘佑辰到场，这两人在现场进行了友谊表演赛。另外，周伯雄还带来时速超过330公里的超级梦幻跑车Lamborghini Murci lago R-GT，这款价值超过千万的顶级跑车，引来众多玩家与车迷们的竞相围观，并争相与之拍照。现场同时也配合游戏新加入的二轮摩托车，展示了经典重型机车YAMAHA YZF R6。

纵观这次的游戏首发宣传活动，虽然从头到尾都是用游戏在贯穿，但大家的关注焦点却不仅仅是游戏，很多人都被现场展出的精美跑车所吸引。或许微软应该重新考虑一下游戏的宣传活动是否需要这么大费周章，喧宾夺主毕竟不是他们想要得到的结果。不过这次活动的气氛一直比较热闹，无论是试玩游戏的玩家，或者是观看比赛以及参观展出赛车的到场者都对此次活动非常满意。

特报 日本专讯 任天堂发放Wii手柄保护套

本刊讯　日本任天堂宣布，为了让玩家能更安全与安心地使用Wii，自即日起将全面免费提供专为Wii遥控器手柄所设计的专用周边"Wii遥控器保护套"给所有Wii的使用者。

Wii遥控器保护套使用防滑防撞材质所制作，安装后可将Wii的遥控器手柄包覆起来，除了可以防止手滑之外，万一发生碰撞或掉落时，边缘的包覆材质也可以提供保护与缓冲效果。任天堂宣布，凡是购入Wii主机、Wii遥控器手柄、第一次的Wii同捆包等内含Wii遥控器手柄的玩家，都可以向任天堂免费索取该产品，自10月2日起通过网络或电话登记的方式受理申请，预定10月中旬陆续寄出，全程免费。而10月中旬以后所有内含Wii遥控器手柄的套装产品，包装中都将同捆附赠Wii的遥控器保护套。



继去年底紧急推出强化版Wii手柄吊绳后，本次任天堂又再度推出了Wii控制器保护套，可见Wii的崭新操作方式的确带来了许多以往难以预料的状况，因此任天堂不得不针对相关的意见回馈进行补救，为玩家营造更安全的游戏环境。

特报 日本专讯 FFIV声优阵容公布 最新宣传影片放出

本刊讯　SQUARE ENIX近日公布了在NDS版《最终幻想IV》中担任各角色配音的声优阵容与发售日。官方网站还放出了目前在东京电玩展中公开的最新游戏宣传影片。



↑本作虽然是掌机作品，但在CG方面依然做得非常认真。

本次公布的声优阵容名单如下：赛西尔：程鸠镇磨/罗莎：甲斐田裕子/凯因：山寺宏一/基尔巴特：堀川亮/莉迪亚：下屋则子/帕罗姆&波罗姆：钉宫理惠/杨：玄田哲章/艾吉：石丸博也/席德：永井一郎/福斯亚：银河万丈/泰拉：纳谷悟朗/高尔贝萨：鹿贺丈史。

关于游戏系统部分，本作首次采用了"动态时间战斗（ATB）"，还加入了原创的"转移技能系统（Decant Ability System）"，让那些因剧情而必须退出战斗行列的伙伴的特殊技能，可以转移给仍留在队伍中的伙伴们继续使用。本作预定12月20日推出，定价5980日元。

特报 日本专讯 铁拳6再放新画面 道具招式惊喜不断

本刊讯　BANDAI NAMCO Games最近公开了街机对战格斗游戏《铁拳6》的大量新游戏画面，并且公布了部分角色的"道具招式"系统新要素。

从《铁拳5》开始，该系列加入了道具装扮的要素。而《铁拳6》除了强化原有的道具系统，提供更丰富多样化的自订方式之外，还新增了"道具招式"系统，让原本仅具备装饰功能的道具，产生影响角色招式的作用。

从放出画面中，可以见识到凌晓雨使用可爱的猫爪手套施展抓脸攻击、马杜克挥舞狼牙棒攻击、安娜施展高跟鞋飞踢攻击等道具攻击招式等等，相当多样化。不过这个模式还没有得到玩家的亲身体验，也让人开始担心这个系统会不会对游戏的平衡性产生影响。



←安娜踢出高跟鞋后，行动是不是也会受到影响啊？

9月29日

●微软于9月29日下午，在台湾省台北市举办了Xbox360竞速游戏《世界街头赛车4》的中文版首发宣传会。（请见本刊详细报道）



●AQ Interactive近日宣布，将于NDS平台推出的《蓝龙DS》，预定2008年3月发售。《蓝龙DS》同样由MISTWALKER以及坂口博信担任制作，AQ Interactive旗下的feelplus担任开发（该公司同时也担任Xbox360《失落的奥德赛》的开发）。该作一直处于秘密开发当中，于是本次直接公开了发售日期，并定价为5980日元。

●任天堂宣布，自即日起将全面免费提供专为Wii手柄所设计的专用周边"Wii遥控器保护套"给所有Wii的使用者。（请见本刊详细报道）

10月1日

●SQUARE ENIX近日公布了在NDS版《最终幻想IV》中担任各角色配音的声优阵容与发售日。（请见本刊详细报道）

●目前SEEDS工作室在其官方网站上发表公告称，公司即将与日本ODD公司合并，同时更名为Platinum Games。Platinum意为白金，SEEDS希望合并重组后的新公司能够不断推陈出新，开发出更多叫好又叫座的白金级游戏作品。

●TECMO近日开始为《DOA Online》进行造势宣传活动，并首先于日本举办DOA选秀活动。本次的选秀标准就是按照参选者与游戏人物的相似度来进行选拔，目前已有十位美女入选。至于本次活动还将在哪些国家地区举办，目前还不太清楚。



10月2日

●BANDAI NAMCO Games最近公开了街机对战格斗游戏《铁拳6》的大量新游戏画面，并且公布了部分角色的"道具招式"系统新要素。

●据加拿大多伦多大学的最新研究，在经过数小时的游戏后，异性之间的大脑在空间技能上的区别可以不复存在。进行该项研究的华裔心理学博士冯静表示："女性并不擅长快速转移注意力，但在玩几个小时的电子游戏后，男女对于空间的感觉都提升了，女性则提升得更快，赶上了男性。"

《忍者外传 龙剑》制作进程过半 坂垣伴信坦言不会开发PSP版

——TEAM NINJA的负责人坂垣伴信专访



近日，TEAM NINJA的负责人坂垣伴信接受了媒体的专访，访谈中谈到了很多关于NDS新作《忍者外传 龙剑》的最新情报。这款由家用机转战到掌机上的作品，一经发布便引起了人们的关注，并且其独特的操作方式也勾起了玩家们的好奇。目前这款作品的完成度已经比较高了，而且看坂垣伴信的言谈，对这款游戏也充满了信心。以下就是本次访谈的全部内容，而在访谈的最后，坂垣伴信又不忘爆出一些惊人的言论，让我们一起来看看吧。

——我们很想知道目前这款游戏的开发进度怎么样了？目前您还在做哪些工作？

坂垣■整体进度大概在50%左右吧。其中，游戏引擎的开发度大概在70%左右，算是速度最快的。而牵扯到其他很多方面，因此整体的游戏开发应该有50%的完成度。与最早公开的一样，游戏的操作方式不会变化，大家在TGS上体验到的就是最终的游戏形态，但我还需要做更多的调整，令游戏更加流畅。

——在之前的东京游戏展上，我们玩到的关卡内容大概能占整个游戏的多少比例？有一两成吗？

坂垣■当然没有那么多。目前我们估计的单人游戏时间在4个小时左右，也就是说，如果你仅仅是追求通关的话，时间不会太长。其实关于流程时间这个问题我之前也考虑过，最初我想制作大约15个小时的流程，但后来我觉得最好还是做那种可以让玩家想反复通关多次的游戏吧。单单通关一次就要十几个小时，那么玩家通关一遍后会觉得非常疲劳，恐怕短时间内都不想再碰这款作品。因此倒不如做得短一点，然后内容更加精彩一些好。



↑家用机的《忍者外传》更多追求的是感官刺激，而掌机则要在创意上多下些工夫。

→坂垣已经习惯了用华丽的外表来装饰自己的作品，于是对PSP版的“粗糙”画面不感兴趣。

——在试玩中，我们看到了两个BOSS都属于大型的怪物。在游戏中会出现人类角色的BOSS吗？就像在《忍者外传》里那样，完全是在比拼技巧。

坂垣■在掌机上要做出人类身形的BOSS很难，因为屏幕的分辨率太小了，做成人类大小的话你可能都看不清对方的招式。而人类的BOSS通常都有速度快的特点，如果看不清的话对于防御反击就会造成很大的麻烦，这就是掌机的局限性。所以我觉得最好的解决办法就是设计大型的BOSS和有大魄力的攻击效果，这是最佳的方案。另外小型的BOSS也比较缺乏视觉冲击力，尽管掌机不能和家用机相比，但依然要尽可能让玩家产生震撼的感觉。

——你在游戏的声音方面有什么特殊的设计吗？

坂垣■从音质方面看，我认为在掌机作品的音频中我们已经做得很棒了。音乐和音效在掌机游戏中显得非常重要，因为它可以填补画面太小的缺憾，令玩家在听觉上也可以感受到游戏中的环境。但也因为我们做得很认真，所以音频文件会在卡带中占据很大的容量。对于我们这样制作DVD游戏很多年的人来说，刚开始真的很难去适应NDS的卡带容量限制。

——那么游戏中的人物会有配音吗？

坂垣■有，而且是用任天堂提供的方式做的。我们做了语音，但不是台词，而是一种音效。就像是隼龙在和敌人战斗时你们听到的声音片段。因为这款游戏的剧情部分并没有占据很大的篇幅，而且剧情的表示也不是以动画的形式，因此基本上没有给对白配音的必要。但在打斗过程中，角色的喊杀声是不能没有的，这样可以更好地烘托气氛。

——你觉得玩家在《龙剑》里能感到那种实力在不断提升的感觉吗？在Xbox的《忍者外传》里，故事是在忍者村落展开的，而到了游戏的最后，你已经在地狱中了。你觉得DS版《龙剑》仅仅4个小时的流程可以让玩家感受到这种升华吗？

坂垣■掌机游戏和家用机的区别我们不得不承认，但我认为更重要的东西是冒险的感觉和战斗中的感觉，我想读《战争与和平》和通俗小说是很不一样的。而且尽管我说流程是4个小时，但在实际的游戏过程中，会因为每个人的能力不同而有所区别的。4个小时应该是在比较熟练的状态下所需要的时间。

——这么说是不是表示游戏大多数的场景都会发生在忍者的老巢？

坂垣■一开始你会从忍者的据点开始，但随着故事的发展，后半段主要是关于朋友的部分。你会搞清楚为什么你的朋友们和Vigoor帝国会变得这么强大。为什么皇帝会允许他们强大起来？这样的主题会一直贯穿整个游戏到最后。场景方面还是会有很大变化的，因为相对于这个并不长的流程，其故事内容还是很丰富的。

——你将来会在PSP上制作《忍者外传》系列的作品吗？

坂垣■我很难想像在PSP上制作《忍者外传》会是一种什么样的感觉。因为PSP基本上已经设计成了家用机的便携版，它和NDS不同，缺乏让我们发挥创意的地方。所以对我来说，与其做一个PSP游戏还不如去做一款新的Xbox360作品，这就是我的观点。除非有人拿把枪顶着我的脑袋说：“为PSP做一款《忍者外传》。”但效果肯定还是比不上家用机版，因此我对PSP毫无兴趣。

事件 美国专讯 《光环》工作室脱离微软

本刊讯 微软与Bungie日前发表联合声明，宣布《光环》系列的开发商Bungie工作室将脱离微软的管辖，而成为一家独立的游戏开发公司，但微软仍对其保留一定的权益。独立之后，Bungie工作室位于华盛顿湖畔的办公地点仍维持不变。

Bungie与微软达成协议，由微软享有《光环》的知识产权并缔结长期发行协议，另外微软也将继续负责发行Bungie工作室的其他后继作品。

负责微软游戏业务的公司副总裁Shane Kim表示：“我们一直以来与Bungie的合作，缔造了《光环》这部不朽之作。我们支持Bungie渴望回归独立身份的想法，同时我们也将携手Bungie及其他合作方，继续在涉及“光环”题材的娱乐作品上倾注心血。比如彼得·杰克逊的电影版《光环》。我们期待与Bungie工作室之间的长期合作关系能再铸辉煌。”



→《光环》的辉煌使两家公司不可能彻底分离。

Bungie工作室的负责人Harold Ryan也表示：“与微软的合作，使我们得以拓展公司的规模和创意群体，从而更有能力去完成一流水平的作品。我们未来的主战场仍将是微软的游戏平台，我们珍视与微软之间的合作，我们期待这种关系能得以继续发展。”

特报 日本专讯 《最后的遗迹》最新情报直击

本刊讯　日前，史·艾次世代原创新作《最后的遗迹（The Last Remnant）》的官方网站更新并公开了两位新角色和部分新情报。本作是史·艾为PS3和Xbox360同时打造的RPG新作，是继《最终幻想》、《勇者斗恶龙》、《王国之心》等之后，意图打造的又一个原创系列，本作目前预定将于日美两地同时发售。

本次公开的内容首先是名为“Gae Bolg”的神器。它是从远古时代便存在于世间的神器之一，可以像大炮一样释放出威力巨大的能量炮弹。由于Gae Bolg要求使用者必须拥有相当强的精神能力，因此只能由历代阿斯拉姆的领主所继承和使用。本次公开的两个角色是大卫（DAVID）和霸王（THE CONQUEROR）。大卫19岁，是阿斯拉姆的领主，为了阿斯拉姆的发展和独立而不断奋斗。大卫是神器“Gae Bolg”的使用者，因此经常亲自参加战斗。霸王则是个出身、年龄、姓名、乃至目的都完全不明的神秘人物。他就像是突然出现在世界上，并以其强大的力量迅速闻名于世。由于他充满霸气、勇猛的战法，人们便称之为霸王，据说身上的红衣是被死者的血染红的。

本作目前的完成度不明，而官方也没有对外界透露发售日等信息。





↑→本作的人设基本保留了史·艾的风格，而本次公开的新人物怎么也看不出有领主的威风啊。

特报 国内专讯 上海即将举办游戏音乐会

本刊讯　来自日本的东京城市管弦乐团（Tokyo New City Orchestra）将于11月8日在上海大剧院为中国观众奉献一场游戏音乐会，音乐会的名称为“PRESS START（按开始键）”。本次音乐会是这个新生代交响乐团在上海的首次演出，而且演出的曲目都和游戏相关。

音乐会的选曲来自数个经典游戏，包括：《最终幻想》、《合金装备2》、《赛尔达传说》、《怪物猎人》、《樱花大战》、《伊苏》等。当熟悉的旋律从乐池传递到全场，当舞台大屏幕配合着音乐播放着这些游戏的过场动画，相信只要是玩家都会收获到属于自己的感动和回忆。

激动人心的还不仅仅是这些，《樱花大战》中的著名声优横山智佐女士也将在音乐会上献唱《樱花大战》的片头片尾曲及《哆啦A梦》电影版主题曲，一同随团来沪的还有两名声优新秀，她们是超萌少女组合Ciao，外表可爱梦幻的她们曾为《NANA》、《头文字D》和《名侦探柯南》等动漫作品担任配音的工作，在动漫的fans眼力也是颇有人气的。

本次音乐会全长约100分钟，为了吸引更多的游戏迷欢度这场视听盛宴，票价走低价路线，分别是：80/120/180/280/380元。



↑因为主题就是游戏音乐，所以现场的气氛也一定很轻松。

软件 日本专讯 高达战魂燃烧PS2 谱写跨世纪的史诗



本刊讯　NBGI制作，预定11月底推出的PS2战略仿真游戏《SD高达G世纪 战魂》，现释出更多游戏画面，供玩家欣赏。

《SD高达G世纪 战魂》是相隔3年之久的系列最新作，继承了系列一贯的高达混战题材，完整收录U.C.宇宙世纪36部来自动画、漫画、小说、游戏、模型在内的高达系列作品，并融合其中20部作品的剧情，依照年代分为3个章节呈现。具备60个以上个关卡、507种MS机体、114种战舰机体、745名角色等丰富的内容。让玩家体验跨时空的原创游戏乐趣。

在战略部分则是首次依照真实比例，以更多地图格数来呈现出MA或战舰等大型机体，并为战略布局带来更多变化。本作预定11月29日推出，定价7140日元。

事件 国外专讯 Manhunt 2英国遭拒 欧洲市场前景堪忧

本刊讯　Rock Star的跨平台暴力游戏《Manhunt 2》在之前的审查中被ESRB定为了仅限成人，导致各大零售商拒售，就连索尼和任天堂也下了逐客令。后来经过修改后，游戏在美国被重新定位了M级，但是最近英国方面还是把它拒之门外。

英国电影审查局BBFC宣布，仍然不会允许《Manhunt 2》在英国发售，BBFC局长David Cooke表示：“我们承认开发商已经修正了游戏中的很多内容，但是这些还不足以打消我们对于原始版本留下的印象。虽然游戏在一些暴力画面上已经有所收敛，但是本质上仍然有很多残忍暴虐的东西。”



英国是欧洲最大的游戏市场，如果不能进入英国，会对销量带来不小的影响。目前Rock Star仍然有申诉的权力，它也轻易不会放弃这个市场。

10月3日

●由NBGI制作的PS3光枪射击游戏《化解危机4（Time Crisis 4）》，现正式确认将于11月22日在亚洲地区推出。官方于近日放出多张原创模式画面，并公布价格为11500日元，包装内含游戏与专用光枪1支（橘红色）。



●NBGI制作，预定11月底推出的PS2战略仿真游戏《SD高达G世纪 战魂》，现释出更多游戏画面，供玩家欣赏。（请见本刊详细报道）

10月4日

●山内一典近日表示PSP版《GT赛车4 Mobile》虽然已经公布了近三年的时间，但推出日期仍要等到《GT赛车5》发售之后。目前，《GT5序章》还没有发售，于是也就说明PSP版《GT赛车4 Mobile》的正式推出依然遥遥无期。

●美国某权威游戏杂志日前评选出了年度20大游戏发行商的排行榜。任天堂凭借旗下无数大作，将EA挤到了第二的位子，成为全球第一大游戏发行商。Activision、Ubisoft、THQ则跻身前五名的行列。

●英国电影审查局BBFC近日宣布，尽管Rock Star的跨平台暴力游戏《Manhunt 2》在内容上进行了修改，但仍然不会允许其在英国发售。（请见本刊详细报道）

10月5日

●日前，史·艾次世代原创新作《最后的遗迹（The Last Remnant）》的官方网站更新并公开了两位新角色和部分新情报。（请见本刊详细报道）



↑Gae Bolg是一个需要精神力控制的神器，但它的操控者到底在什么地方呢？

●东京城市管弦乐团将于11月8日在上海大剧院为中国观众奉献一场游戏音乐会。音乐会的名称为“PRESS START（按开始键）”，并请到《樱花大战》中的著名声优横山智佐女士登台献艺。（请见本刊详细报道）

●据悉，微软将向位于全球美军的武装部队提供Xbox360作为军需品。士兵们可以在闲暇之余玩一下次世代游戏，还可以用Xbox Live的在线服务与家人聊天。微软与bungie工作室将分别为在前线的美军提供上网和玩游戏的条件。

10月7日

●据悉，二十世纪福克斯公司正在筹拍《龙珠Z》这部风靡全球的日本动漫作品。影片剧情从孙悟空的哥哥拉蒂兹来到地球开始，讲述悟空与短笛并肩战斗的故事。本片导演选择了华人导演詹姆斯·王，他曾经执导过《死神来了》和《救世主》等作品。这部电影将于11月在加拿大蒙特利尔开始制作，预计2009年公映。



●SQUARE ENIX宣布，PSP版《星海传说First Departure》将于12月27日推出，并将同步发售新版PSP主机同捆包。同捆包装内将包含游戏软件与游戏原创设计的特别版PSP主机，定价24840日元。

10月9日

●近日，《光环》电影的负责人Neill Blomkamp向外界表示，该片可能已经中止制作了。据称原因是由于20世纪福克斯和环球电影公司虽然买下了《光环》电影的改编权，但是一年之后他们相继撤回了对于电影的投资。也有说法是电影公司和微软之间的利益纠纷所致。目前，我们正在等待进一步的消息。

●世嘉日前公布了《死刑犯》系列的最新作《死刑犯2 充血》，此次将同时登陆PS3和360两大次世代平台。作为第一人称射击游戏的续作，《死刑犯2》的游戏类型将转变为以动作冒险为主。目前该作仅公开了部分画面，详细信息尚待后续发表。



●Crytek总裁Cevat Yerli表示，包括《光环3》在内的家用机射击游戏，至少落后PC同类游戏5到6年。（请见本刊详细报道）

10月10日

●索尼近日正式对外宣布，PS3专用数码摄像头PlayStation Eye将于10月23日上市，售价为39.99美元。（请见本刊详细报道）

●EA宣布，其招牌赛车游戏新作《极品飞车 职业街道》将会在2007年11月13日发售。本作中将会首次加入真实授权的赛道，往真实模拟方面靠拢将会是系列的一个重大变革的转折点。

●近日，继索尼宣布推出40GB版PS3后，微软也计划推出新的低端360套装，售价预计为279美元。（请见本刊详细报道）

事件 美国专讯 Crytek总裁放言Halo3不成熟

本刊讯　Xbox360平台自从诞生了《战争机器》这样的超人气大作之后，一直在期待着《光环3》为其再造辉煌。如今，这款游戏在北美首周便创造了3亿美元的销售额，第一FPS的称号可谓实至名归。然而，《孤岛危机》的开发商Crytek公司总裁Cevat Yerli却并不看好这款作品，他日前在接受记者采访时毫不避讳地表示，包括《光环3》在内的所有家用机平台射击游戏，至少落后PC平台同类游戏5到6年。

Crytek公司开发的《孤岛危机》被称为PC平台最逼真的FPS游戏，因此记者在采访中也提到了近来家用机上备受注目的《光环3》。Yerli表示，自己对家用机平台的射击游戏都不怎么感兴趣。他认为尽管《光环3》的宣传片看起来相当不错，而且游戏也有着数以百万计的支持者，但却无法吸引他的兴趣。他说："我玩了初代《光环》和《光环2》，但说实话，我实在无法提起兴趣，他们无法吸引我去挑战。家用机平台的射击游戏，水平大都停留在PC平台同类游戏5、6年前的程度。游戏性和游戏方式还有待进一步提高，要让玩家在射击前多动脑分析，而不是单纯地扣动扳机。"



↑右边的这个年轻人就是Crytek的总裁，别看他岁数不大，但评论别人时的口气却不小。

然而Yerli在谈话中也提到自己对几款家用机平台的FPS游戏很感兴趣，其中特别提到了前不久发售的《生化奇兵》和即将于年底登陆两大次世代主机及PC平台的《使命召唤4》。他说："家用机射击游戏走向成熟的最好的例子是360上的《生化奇兵》，这是一款很强的游戏。《使命召唤4》也是我比较关注的一个家用机游戏，游戏看起来相当成熟。虽然可能会成为我们的竞争对手，但我不得不承认我很期待《使命召唤4》的PC版。"

特报 日本专讯 索尼公布PS Eye发售详情

本刊讯　索尼近日正式对外宣布，PS3专用数码摄像头PlayStation Eye（简称PS Eye）将于10月23日上市，售价为39.99美元。同时，配合这款摄像头的PS3卡片游戏《审判之眼（The Eye of Judgment）》也将随后于10月25日推出。除了售价59.99美元的普通版以外，还将同时发售一款PS Eye与游戏的同捆版，售价为69.99美元。



↑这样的创新游戏最适合全家人聚在一起玩了。

PlayStation Eye的设计与原来的Eye Toy基本一样，都是使用了标准的固定焦距广角镜头，但最新的PS Eye明显在性能上要比原来高出许多，可以在640*480的分辨率下以每秒60帧的速度（或320*240分辨率下120帧）拍摄动态影像，具备在多种光源环境下拍摄固定画面或动态影像的功能。PS Eye内置有麦克风，可用于PS3的视频聊天功能，也支持《歌星（Sing Star）》等游戏的动态画面捕捉功能，方便玩家利用PS Eye制作出自己的MV。

另外索尼还宣布，将为PS Eye提供视频编辑软件Eye Create，玩家只要登录PS Net就可以免费下载使用。利用该编辑软件，PS Eye用户可以编辑或与好友共享自己拍摄的照片、视频或音频剪辑。不过就其他功能方面，索尼依然有所保留，并承诺会留在以后公开，以带给大家更多的惊喜。

特报 美国专讯 廉价版360套装消息泄露

本刊讯　近日，继索尼宣布推出40GB版廉价PS3后，有传闻称微软也计划推出新的低端360套装，售价预计为279美元，并且还有相关的照片泄露出来。

据悉，这一新主机套装将会包含一台360主机、一个无线手柄和一张256M的记忆卡，以及5个赠送的下载游戏。不过就泄露的照片和新主机的规格，微软官方一直拒绝对此进行说明。据猜测，可能这套底端主机就是为了与索尼的40GB版PS3争夺市场而准备的，也极有可能在今年圣诞期间上市。

另外，关于360内部元件升级的消息，最近也有了一些眉目。那就是微软下一步计划在推出65纳米工艺的CPU之后，再对主机的图形芯片GPU进行改进，代号为"Jasper"的新65纳米GPU将于明年8月正式加入360主机。新"Jasper"GPU的体积将会更小，温控也自然会更好，运行效率更高并且成本也会更低。同时微软还将把记忆芯片换成体积更小的版本。不过微软的发言人对此还是不与评论，仅表示："我们一直在不断更新内部元件的设计，但现在对于特别元件的更改细节我们不便做任何评论。"

众所周知，360的三红问题一直是困扰玩家的头等大事，特别是最近爆出《光环3》特别版主机也发生了三红事件，这也令微软颜面扫地。不知道未来的元件改进后，三红问题会不会得到彻底的解决，起码从温控上面看，新工艺确实可以降低三红的几率。



↑这就是采用65纳米工艺生产的360CPU，其明显比原来要小很多。

业界的声音

——永无休止的争论



我对给PSP做游戏毫无兴趣

"我很难想像在PSP上制作《忍者外传》会是一种什么样的感觉。因为PSP基本上已经设计成了家用机的便携版，它和NDS不同，缺乏让我们发挥创意的地方。所以对我来说，与其做一个PSP游戏还不如去做一款新的Xbox360作品，这就是我的观点。除非有人拿把枪顶着我的脑袋说："为PSP做一款《忍者外传》。"但效果肯定还是比不上家用机版，因此我对PSP毫无兴趣。"

——坂垣伴信的言论绝对够狠，对于不喜欢的东西决没有嘴下留情的时候。就像当初《死或生4》发售时说自己最讨厌的五个游戏是《铁拳》系列等等。说句实在话，《忍者外传》在动作游戏中确实还不能说是出类拔萃，而PSP的表现力虽然不及家用机，但也并不能够成为讨厌它的理由。坂垣的想法实在很怪，所以他说的话也不能按常理去理解。



《光环3》对360普及有帮助吗?

"微软是会卖很多套游戏，但会带动主机的销量吗? 我想这是个众所周知的问题。为什么? 因为购买《光环3》的玩家都是已经拥有了主机的那部分人，这些东西不外乎FPS那些常规内容，除此之外，还有什么新鲜的呢? ……虽然我们一直在努力，但市场需求总是大于供给，并且提高产能并不是件简单的事。我们努力工作力求确保圣诞时能使玩家满意……你要知道，自从Wii发售后，我们的开发团队就投入到了新的工作当中，我们所有的主机平台都是如此。"



——任天堂北美总裁雷吉对Neil Thompson的言论给予了回击。他认为微软现在缺乏让360普及的作品，即便《光环3》是成功的，但看看现在日本的主机普及量，可见它还是没能让360在日本的销售提高一个档次。在最后，雷吉透露了一个比较值得关注的消息，那就是任天堂目前已经开始着手新主机的研发。不过我们不要指望近期会有具体的内容公开，因为Wii也只是刚刚开始。



《DMC4》不可能打败《忍者外传2》

"昨天我听说了这个消息（指小林裕幸表示《忍者外传 龙剑》算不上是动作游戏），我还是第一次听说小林裕幸这个名字。……现在突然有个人跳出来说这种话，我当然不高兴。我不知道他是基于什么原因说出这种话，但他得知道，说这种话会让他在今后的10年里都是我们Team Ninja的敌人……小林裕幸最好把眼睛擦亮点，仔细看看这个好游戏吧。"

——在听说《恶魔猎人4》的制作人小林裕幸批评《龙剑》，坂垣伴信于是也给予了很不客气地回击。当记者接着问他在东京游戏展上试玩《恶魔猎人4》的感受时。坂垣伴信则表示："如果小林有这个自信的话，我倒想看看《恶魔猎人4》能不能打败《忍者外传2》。"



Wii的成功远不止现在这样

"自DS发售以来，任天堂一直在为上帝开发新的游戏（岩田聪曾表示顾客就是上帝）。任天堂开创了广大消费者都能接受的游戏方式，这是令人惊讶的。任天堂并没有因此而变得自满，实际上，我并不赞同人们所说的Wii是成功的。现在是个不错的开局。我们已经取得了一个好的开始，但也仅仅是开始而已。我们想让玩家继续玩下去。我们希望继续为他们开发新的游戏，只有这样我们才可以说达到了目标。我们正在为此而不断努力。"

——可能是因为对前景十分自信，任天堂总裁岩田聪现在变得谦虚了很多，表示Wii迄今还没有成功。有道是十年河东，十年河西。岩田聪等说这个话的时间已经不短了，现在可谓形势一片大好，于是在众人面前稍微谦虚一下，或许可以博得更多的好感。



360才是次世代的创新典范

"任天堂确实做得很好，他们在市场开拓方面取得了很大的成功，但是Wii主机有个严重的缺陷，它的用途较为狭窄，而且今后的拓展性不佳。他们只关注于那些并不能实际提供的东西，并当作商业行为来发展，但许多人认为他们无法长时间维持，因为那时技术已经发生了革新。不论人们如何看它，360完全具有作为新一代主机所具备的创新能力。我们在第一代主机上的创新性远远不够，所以从此之后我们做了很多这方面的工作。"

——微软Xbox业务欧洲地区高级负责人Neil Thompson近日表示，在新一轮的主机大战中，微软是最具创新能力的。Neil Thompson的这一言论引起了相关媒体、业内人士的强烈反响，他为此特地澄清改口说："由于Wii的成功及Xbox的不断革新，游戏市场取得了较大的发展，拓展了用户群、建立了完善的网络系统。"的确，360谈革新的话是没有什么说服力。而现在说Wii的坏话更是极不明智的做法，于是他在舆论的压力下，也不得不改口说一些任天堂的好话了。

其他一些来自业界的言论——

我们要大举进攻欧美市场

"Square Enix正在寻求美国及欧洲地区的合作伙伴，以扩大西方市场。现在公司在这些地区的市场份额非常小，公司希望用三年时间使得亚洲以外地区的赢利占公司总赢利的50%。我们需要和美国零售商合作，我们需要当地的支持者。……对于次世代，在任天堂的推动下，非核心玩家市场持续扩大，这对于游戏产业的发展来说很有益处，但我们不太看好PS3的前景，索尼需要在市场推广上花更大的力气。"

——Square Enix高级副总裁佐佐木道博谈SE对业界的一些看法和今后的发展战略。面对这几年欧美游戏公司对亚洲的渗透，日本最大的软件商Square Enix也坐不住了，终于决定向欧美进军。对于次世代主机，似乎这是他们首次公开表示不看好PS3的前景，不知道这会不会影响到《最终幻想13》的去留走向呢?

我们的友谊将会天长地久下去

"我们与Bungie的合作缔造了《光环》这部不朽之作。并期待与Bungie工作室之间的长期合作关系能再铸辉煌。" "我们未来的主战场仍将是微软的游戏平台，我们珍视与微软之间互动频繁的深厚合作关系，我们期待这种关系能通过《光环》及其它成果得以继续发展。"

——Bungie工作室宣布脱离微软之后，双方的高层都表示他们将继续合作下去。毕竟《光环》系列与Xbox系主机也是相互依存，所以即便公司分开了，但之间的关系很难撼动。

我们是为了迎合市场需求

"SCE本次推出的新主机可能让PS3的早期购买者会有上当的感觉，不过我觉得这是很自然的想法，因为就价位来讲确实如此。我们这个行业不同于其它行业，消费电子产品的售价总是不断走低的。所以，为何那些人要尽早购入? 他们的所得就是比其他人提前六个月玩到那些游戏。"

——索尼英国公司的执行总监Ray Maguire就推出40GB廉价版PS3一事对媒体发表了看法。和以往一样，Maguire认为索尼此举是为了迎合市场的需求，并且觉得"不认为这会对顾客的选择造成困扰"。然而自从PS3发售，无数的想当然令人不得不担心索尼的下一步发展。

任天堂召开秋季游戏发布会 Wii版《怪物猎人3》独占发布

2007年10月9日，任天堂在日本幕张会场召开了秋季游戏发布会。发布会是以业界相关者为主要对象，公布了2007年底至2008年任天堂即将发售的游戏等相关内容。在本次发布会上，社长岩田聪一气公布了最近比较受关注的部分游戏的具体发售日。其中实行健康管理制度的《Wii Fit》将于12月1日发售，售价为8800 日元。《马里奥与索尼克 北京奥运会》将于11月22日发售，售价5800日元。另外，在今年冬天即将发售的人气大作《任天堂全明星大乱斗X》的发售日正式决定延期。延期至2008年的1月24日发售，发售价格为6800日元。而随着岩田社长的一句："请看这个影像"，


↑岩田聪的发言从骨子里透出自豪。

大屏幕上竟然播放出了Wii版《怪物猎人3》的影像，此举令到场者无不为之惊叹！在放映的最后，稻船敬二用影像的形式郑重宣布本作是《怪物猎人》系列正统的续篇，而且现已取消PS3版的开发，全力投入到Wii版的开发当中。

Wii版《怪物猎人3》闪电公开

本次发布会上，CAPCOM带来的消息是最为惊人的！稻船敬二虽未到场，但却利用影像方式闪电发表将于Wii平台推出知名联机动作游戏《怪物猎人》系列正统续篇新作《怪物猎人3》！



《怪物猎人》系列是以狩猎怪物为题材的动作游戏，玩家将扮演奇幻世界的猎人，在自然环境中与形形色色的怪物战斗，并可通过联机与其它玩家协力挑战强力怪物。《怪物猎人》系列目前于PS2与PSP平台共推出5款作品，系列作全球累计出货套数达450万套以上，其中PSP的两款《怪物猎人便携版》曾创下破百万套的销售佳绩，并于东京电玩展宣布将推出新作《怪物猎人便携版2nd G》。以PS2《怪物猎人2》为基础所制作的PC网络化作品《怪物猎人新领域Online》也在今年6月正式在日本推出运营。

CAPCOM去年5月曾宣布，将于PS3上制作系列最新作《怪物猎人3》，不过当时是以暂定标题的方式发表，除了暂定标题画面外，并未公布过任何具体信息。

直到10月9日，在任天



堂举办的2007年秋季任天堂发表会中，毫无预兆地宣布将于Wii平台推出《怪物猎人3》，并冠以正式确认的《3（Tri）》系列编号。CAPCOM开发统括本部长稻船敬二也强调本作是冠以代数的正统续篇新作。

CAPCOM于官方发表资料中表示，《怪物猎人3》将充分发挥Wii的特性，创造出前所未有的新一代《怪物猎人》，目前正加紧开发中。由于Wii平台所具备的全新魅力，因此游戏除了照顾到原有的系列作品爱好者之外，同时也致力于让更广泛的玩家群能够接受并喜爱这款游戏。

CAPCOM还重申了跨平台的公司基本战略，让《怪物猎人》系列为首的各畅销系列作品通过跨平台方式来提升品牌竞争力。今后将发挥高度研发能力与基础研究成果，以提升各作品的游戏性为前提，来制作推出最适合各硬件平台的游戏软件，响应玩家的期待。

目前官网新作信息页面的内容，已从原本的PS3《怪物猎人3》改成Wii《怪物猎人3》。CAPCOM宣传部门在回答媒体询问时表示，《怪物猎人3》的制作平台已经从PS3转移到Wii，PS3版的新作发行计划实质上已经取消，不过也不排除后续跨平台的可能。

任天堂2007秋季游戏发布会

Wii Ware下载服务公布

本次的发布会是以游戏新作为主，不过任天堂也借此机会正式发布了Wii专属游戏下载服务"Wii Ware"将于2008年3月正式推出，并同步发表了多款支持的游戏。


←宫本茂显然很满意这个周边。

Wii Ware是针对Wii所规划的专属游戏下载服务，发售模式与先前的"虚拟平台"游戏相同，都是通过任天堂所提供的网络联机服务，让玩家以专属的任天堂点数来付费下载。

有别于"虚拟平台"的模拟执行老游戏，Wii Ware的游戏是特别针对Wii平台硬件特性所设计的作品，因此将能充分发挥Wii主机的机能，包括Mii肖像、动态感应与指针等特色。

由于是通过付费下载方式发售，而且是针对Wii内建闪存储存空间所设计，因此Wii Ware的游戏没有套装游戏的库存压力，价格弹性大，而且制作规模较小，因此不只是传统的游戏大厂，即使是预算有限的个人开发者或小型工作室，甚至是非游戏的软件厂商，也能获得合适的发行渠道，以小型制作与低廉的价格，让自己的创意得以实际商品化。

会中还发表了一系列制作中的Wii Ware游戏，将于服务正式启用后陆续推出，包括：任天堂自家出品的《口袋妖怪 牧场频道（暂称）》、《马里奥医生&细菌扑灭》、《まるぼうしかく（暂称）》、《大家来解惑迷圈》；BANDAI NAMCO Games的《词汇益智填字方块Wii》；HUDSON的《超级星际战士R》SQUARE ENIX的《小国王与约定之国 最终幻想水晶编年史》等。在以上公布的游戏名单当中，相信大家最为关心的就是由Square Enix出品的《小国王与约定之国 最终幻想水晶编年史》了，这款作品居然没有采用零售的方式发售实在令人很意外。本作的时间设定在《最终幻想水晶编年史》（NGC版）之后，讲述的是一名国王通过利用水晶这一神秘力量来使自己的国家复兴的故事，不过本作与普通贩卖的游戏有些不同，是以Wii下载的形式推出的，玩家需要花费1500点"Wii点数"来下载这款游戏，目前官方并未公布太多细节。

另外，岩田聪在会中也同时宣布将推出"大家的任天堂频道"，该频道中将提供新作游戏介绍、游戏影片欣赏、游戏搜寻等丰富的内容，并提供NDS试玩版游戏下载，让Wii发挥如同"DS Station"般的功能，玩家在家就可以通过Wi-Fi无线网络下载NDS的试玩版游戏。


←任天堂的自家展会效果要比参加东京电玩展强多了。这么多人在集中体验新作，而且也不像其他电玩展那样拥挤，任天堂果然很会盘算。

→任天堂的游戏思维明显已经和过去大不一样了，现在急速扩大的玩家群使岩田聪更加坚定了当前的路线，于是本次继续推广Wii的创新软件。



任天堂2007秋季游戏发布会

人气大作的试玩公开

在任天堂2007秋季游戏发布会的舞台活动结束之后，在同一会场的后边进行了Wii以及NDS的新作体验会。出展的游戏包括任天堂自社的第一方与其它游戏公司开发的第三方游戏共计43款。会场内共计提供了94台游戏试玩机。另外在迷你舞台也进行了《Wii Music》的实际演示活动。这些作品全部都提供了实际试玩，一下子让人觉得难以取舍，于是，在限定的时间内，体验者们就蜂拥至各个试玩台前。虽然重点游戏的试玩机都预备了许多台，但还是几乎所有的试玩机前都排起了长长的队伍。

Wii Fit

比较受人关注的Wii版创意健身游戏《Wii Fit》本次也提供了试玩，并宣布将于12月1日与专用周边“Wii平衡板（Wii Balance Board）”同捆在日本推出，定价8800日元。



这款追求全家欢乐与健康的游戏，预定收录瑜珈、有氧运动、平衡训练、肌肉锻炼等40种以上的训练课程与小游戏，以达成健身、减肥与娱乐的效果。游戏自7月的E3展正式发布以来，便备受一般大众的关注，从其频繁的展示也可以看出任天堂希望借此能开拓出更多崭新的消费族群。

任天堂还规划了Wii塑身频道，最多可记录8名玩家的资料，让玩家开机就能比较全面的塑身成果。任天堂同时确认Wii平衡板的负重限制为136公斤，足以承受大多数玩家的体重。

任天堂全明星大乱斗X

马里奥、赛尔达公主、卡比、口袋妖怪、大金刚等等任天堂旗下的众多明星所汇聚一堂的本游戏中，还特别加入了KONAMI公司《合金装备》中的主人公斯内克以及世嘉公司的索尼克。本作绝对是一款值得玩家们期待的对战动作游戏作品。

本游戏的控制方面，是横向使用Wii的手柄，并且也对应GC的手柄等其它几种相关的控制方式。下面介绍一下使用Wii专用控制器的操作方式。使用2号按键是进行攻击，1号按键则为必杀攻击。减号按键在游戏中并不是很好使用，因此，对应的其它控制器就成了这些玩家们的不二选择。

本作支持最多4人同时进行游戏，并且还会对应Wi-Fi机能，实现异地间的大对决。本作延期后预定于2008年1月24日发售，价格为6800日元。



超级马里奥 银河

本游戏是一款在浩瀚的宇宙中操控马里奥进行冒险的游戏，周游各个行星的新奇创意令本作与之前的系列大不相同。本次提供的试玩机内搭载有直接进行BOSS战的存档。前来体验的玩家可以选择与工作人员一起进行，以2P同时登场的形式开始游戏。1P方面操作马里奥，2P方面控制星星协助马里奥。2P方面同时也可以在马里奥的身边拾取掉落的道具等物品，或是阻止敌人前进。如上所述，2P是个彻底的辅助角色。与小孩子一起玩时，1P方面可以交给孩子，而年长的大人则可以控制2P，来帮助孩子进行游戏。

游戏的主要目的就是在各个行星间收集小星星，之后再前往下一个行星。可能由于试玩机提供的是序章的舞台，各个场景的内容都还算比较简单。游戏时的进展非常顺利，可是反倒令人产生“难道就会这么简单地结束吗？”的疑问。这时工作人员就会指出“整个游戏中还是会非常精彩（困难）的，决不只是初期这么一点点的东西。”



在宇宙空间中冒险的时候，随时都会发生精彩的演出，只是在一旁观看都会觉得非常精彩。BOSS战时，也决不是用很强就能形容的，进攻时的技巧也是非常的重要。当工作人员告知体验时间已经结束时，会有一种“啊，已经到时间了吗?”的惊叹。本作预定于11月1日发售，售价为5800日元。

《超级马里奥银河》曾被一些玩家指为“不适合3D动作游戏初学者”。但本次的发布会的宣传语为：“简单的操作，即便是对3D动作游戏苦手玩家们也可以顺畅的进行游戏。”中可以看出，任天堂还是想拓展更多非玩家群体的。



←可爱的人物造型是本作的一大看点，同时也是对低龄玩家的致命吸引力。



↓本作的舞台非常广阔，场景设计也比以往更加优美。

火炎纹章

《火炎纹章》系列在NDS上还从未登场，这令广大玩家一定觉得非常奇怪，同时也都迫切地想要看到NDS版的《火炎纹章》新作。在本次新作的宣传视频中我们终于看到了这款我们期待已久的作品，只不过它并不是完全原创的新作，而是FC上初代的复刻版。



《火炎纹章》的最新作目前还是Wii上面的《晓之女神》，也可能是相隔时间太短的缘故，所以本次任天堂并没有急于马上推出续作，而是首先在NDS上复刻了初代《火炎纹章》，游戏故事也依然描写的是初代主人公玛鲁斯为了复兴祖国阿里提亚，率领同伴与邪恶的帝国德尔亚作战的故事。由于相隔时间已久，而且平台的技术水平大幅进化，所以官方表示本作将会有大量的新要素追加。而画面方面，虽然比当初的FC版肯定要强很多，但与之前的GBA版似乎也没什么太大的区别。于是人们开始猜测，这不过是任天堂的一块敲门砖，更强大的制作应该会等到正统续作的推出。



本作对应Wi-Fi联机对战，目前预定2008年发售。

Wii Music

这款游戏非常有意思，是一款通过使用Wii的体感控制器来演奏音乐的游戏。但是很遗憾，在本次发布会中本作并没有提供真正的试玩，而是以在小型舞台上播放的形式向参观者展示的。



本作为玩家提供了可以演奏的乐器共计40余种，同时演奏的时候共分为6个部分。其中，有4个部分需要玩家亲自来演奏。而当玩家选择自己一人游戏时，剩余的5个部分都会由CPU来担当。

说起本游戏的操作方法，确实是非常简单的，听着曲子将画面中的音符合上，并用体感控制器相应的甩动，按下按键。本作中，使用吉他时就像是在弹吉他一样，而使用木琴之类的乐器时也是有真实弹奏的感觉。

本作还并不只是单纯的简单，使用金管乐器时要将体感控制器放在嘴边强力地吹气，而使用吉他时还要配合着按C键等等，想要玩好这款游戏也是需要下上一番功夫的。本作游戏预定于2008年发售，不过具体的日期与价格未定。

中国电玩榜 最期待 TOP15

闲谈时小沛提及Wii上的《Wii Sports》发售都快一年了，仍然差不多每周都能进入日本游戏销量前十。其实《Wii Sports》在美国市场也是这个情形，如今其在美国销量已经超过500万，日本市场应该是300万左右，再加上欧洲市场，这眼看着就要成为“千万级”的神作了……

2007年第22期（统计时间2007年9月28日－2007年10月12日）本期截至统计日期共收到有效选票796张

1位 PS3 角色扮演 最终幻想13



前回3位,本次计票421。

■SQUARE · ENIX ■发售日未定 ■价格未定

本作的制作人鸟山求在前阵子接受采访时表示，通过PS3的强大硬件处理能力，本作中的细节刻画、阴影表现、速度感等可以说都直逼CG效果，通过游戏中CG和游戏画面的对比就可以很好的看出。其中人物的细节刻画和眼神及表情的变化处理更是让人称道，游戏中光影表现也是非常出色。

2位 X360 动作冒险 恶魔猎人4

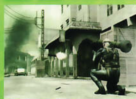


前回6位,本次计票413。

■CAPCOM ■发售日未定 ■价格未定

从官方最近公布的情报来看，曾经在前几作出现过的两名女性角色都将在本作中登场。其中崔茜曾经在系列的第一作出现，她原本是魔帝的手下，在游戏中曾经多次设下各种圈套来陷害但丁，不过在被但丁所救之后终于和但丁成为了朋友。值得一提的是，崔茜的外貌和但丁的母亲一模一样。

3位 PS3 动作谍报 合金装备 索利德4 · 爱国者之铳



前回1位,本次计票404。

■KONAMI ■2008年第一季度 ■价格未定

本作中的新系统SOP，是指当我方角色在障碍物旁潜伏时，其身体周围会出现一个轮形的东西，有敌兵的方向，轮状物会变得紊乱，功能类似能够感觉敌军所在的雷达。如果“线环”变成了红色，表示斯内克快被敌兵发现的危急状态，可以说这个系统将士兵在战场上的紧张感具体化地表现了出来。

4位 PS3 动作冒险 生化危机5



前回4位,本次计票389。

■CAPCOM ■发售日未定 ■价格未定

竹内润表示，本作中克里斯要面对的主要敌人不是丧尸，也并非寄生突变生物，而是陷入“集体疯狂”状态下的人类。这种设定比较接近4代中欧洲偏僻村庄中与外界与世隔绝生活的村民。这些居民虽然行动疯狂，但依然保持着人类的外貌，他们不仅擅长团体行动，且能够自如地使用各种工具。

5位 PS3 动作过关 真 · 三国无双5



前回5位,本次计票376。

■KOEI ■2007.11.22 ■7560日元

本作中的版面依旧选自《三国》中的重要战役，但是版图和阵形的配置则是经过了全新的设计。同时，战局的流程方面也再次进行了调整，玩家们将在游戏中看到前所未有的战斗舞台。而凭借着次世代主机强大的硬件机能，相信在本作中“以一当千”的爽快感会再次提升。

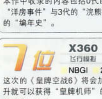
6位 Wii 射击游戏 生化危机：Umbrella编年史

CAPCOM 2007.11.15 5040日元

本作中收录的内容包括0代的“黄道特快车事件”、1代的“洋房事件”与3代的“浣熊市毁灭”等等，绝对是一款真正的“编年史”。

前回7位 本次计票 368

7位 X360 飞行模拟 皇牌空战6 · 解放的战火



NBGI 2007.10.23 59.99美元

这次的《皇牌空战6》将会加入等级制度，只要战绩不断上升就可以获得“皇牌机师”的称号，当然要想获得ACE的称号难度可不小。

前回8位 本次计票 345

8位 PS3 动作冒险 横行霸道4

ROCKSTARS 2008年第一季度 59.99美元

据悉，在这次《横行霸道4》的多人模式中将会有一种类似于死亡竞赛的模式，在该模式下玩家可以利用各种手段互相追踪干掉对方。

前回9位 本次计票 337

9位 PSP 动作冒险 战神 · 奥林匹斯之链



SCEA 2008.3.4 价格未定

在本作的试玩版中，除了以前出现过的骷髅兵和鹰身女妖之外，还出现了新的怪物——盔甲装的独眼巨人，对付他的确相当有难度。

前回10位 本次计票 312

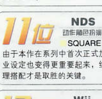
10位 X360 动作游戏 忍者外传2

TECMO 发售日未定 价格未定

本作将会大幅强化单人故事模式，整个故事流程从东京到纽约，甚至还会有冥界场景，据称单人过关需要约30个小时的时间。

新上榜 本次计票 296

11位 NDS 动作角色扮演 勇者斗恶龙9 · 星空的守望者



SQUARE · ENIX 2008年 价格未定

由于本作在系列中首次正式加入网络组队战斗功能，因此职业设定也变得更重要起来，组队时不能都使用相同职业，合理搭配才是取胜的关键。

前回12位 本次计票 284

12位 Wii 动作冒险 怪物猎人3

CAPCOM 发售日未定 价格未定

CAPCOM在任天堂新作发布会上宣布《怪物猎人3》登陆Wii的这一重大消息，稻船敬二也表示本作将多平台出击，看来360版也有希望。

前回14位 本次计票 277

13位 NDS 角色扮演 最终幻想4



SQUARE · ENIX 2007年冬 价格未定

游戏的制作人是FF4剧本的创作者时田贵司，著名动画制作人金田伊功担任总设计师兼分镜制作，开发组还准备追加全新的章节。

前回13位 本次计票 253

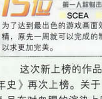
14位 PSP 动作冒险 恶魔城X编年史

KONAMI 2007.10.23 29.99美元

游戏的发售日已经最终确定，本作美版的发售日是10月23日，日版的发售日则是在11月18日，两个版本的发售时间相隔大约一个月。

再上榜 本次计票 229

15位 PS3 第一人称射击 杀戮地带2



SCEA 2008年预定 价格未定

为了达到最出色的游戏画面效果，制作小组每一步都精益求精，原先一周就可以完成的制作工作经常会通过不断的修改以求更加完美。

前回11位 本次计票 227

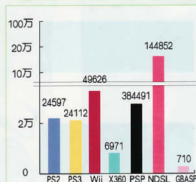
这次新上榜的作品是360上的《忍者外传2》，另外PSP游戏《恶魔城X编年史》再次上榜。关于《忍者外传2》，从目前公布的图片来看，本作中开发人员在对血腥的渲染上明显加重了力度，难道在板桓伴信看来忍者游戏的快感一定要靠满屏的鲜血才能凸显出来么？

中国电玩榜 最流行 TOP15

本期上榜的两款游戏分别是PSP上的《核心危机 最终幻想》和XBOX360上的《HALO3》，两者都是各自主机上的超重头作品了，“核心危机”对PSP销量提升的推动作用我们都看到了，至于《HALO3》，更是再次创下了一系列的销售记录，绝对是超级摇钱树。这两个作品系列在国内都有数量众多的FANS，再加上PSP和360在国内都有着一定的普及量，因此获得了数量较多的投票支持。接下来的几个月中，陆续将有更多的好游戏发售，大家就准备过瘾吧！

排名	游戏	计票
1	最终幻想12 ■PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元	计票:430
2	大蛇无双 ■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2007.3.21 ■7140日元	计票:421
3	战国无双2 · 猛将传 ■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2007.8.23 ■4280日元	计票:407
4	战神2 ■PS2 ■SCEA ■动作冒险 ■2007.3.13 ■49.99美元	计票:393
5	生化危机4 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元	计票:385
6	核心危机 最终幻想 ■PSP ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2007.9.13 ■6090日元	计票:364
7	HALO3 ■XBOX360 ■微软 ■第一人称射击 ■2007.9.25 ■59.99美元	计票:355
8	实况世界足球 · 胜利十一人10 ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7140日元	计票:327
9	超级机器人大战OG ■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.6.28 ■7329日元	计票:321
10	龙如2 ■PS2 ■SEGA ■动作冒险 ■2006.12.7 ■7140日元	计票:308
11	宿命传说 ■BANDAI NAMCO ■角色扮演 ■2006.11.30 ■7140日元	计票:281
12	怪物猎人PORTABLE2 ■PSP ■CAPCOM ■动作角色扮演 ■2007.2.22 ■4980日元	计票:259
13	超级机器人大战W ■NDS ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.3.1 ■6090日元	计票:252
14	盗墓者10周年纪念版 ■PS2 ■EIDOS ■动作冒险 ■2007.6.5 ■29.99美元	计票:238
15	异世纪传说3 终焉 ■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.9.6 ■7329日元	计票:223

【日本硬件双周销量统计】



【榜评】这期日本硬件市场绝对是索尼的PSP“井喷”的一期，新型号PSP的发售吸引了大量玩家的购买，6种类的颜色为玩家们提供了丰富的选择，其中最新的“钢琴黑”和“冰银”两种色彩最受欢迎。近期日本市场，PSP的爆发和NDS（以及Wii）的相对低迷可以说形成了鲜明的对比，这对因为PS3的硬件销量一直不振而心烦的索尼而言绝对是一个大好的消息。（本期统计时间2007.9.17-2007.9.30）

美国家用机游戏周间排行榜

AMERICAN GAME SALES RANKING 2007.9.30-2007.10.6

排名	平台	游戏	厂商 / 发售日	类型 / 价格
1位	X360	HALO3	厂商：微软 发售日：2007.9.25	类型：第一人称射击 价格：59.99美元
2位	NDS	赛尔达传说 · 幻影沙漏	厂商：任天堂 发售日：2007.10.1	类型：动作游戏 价格：34.99美元
3位	X360	NBA 2K8	厂商：2K SPORTS 发售日：2007.10.2	类型：体育竞技 价格：59.99美元
4位	PS2	NBA Live 08	厂商：EA 发售日：2007.10.1	类型：体育竞技 价格：39.99美元
5位	X360	NBA Live 08	厂商：EA 发售日：2007.10.1	类型：体育竞技 价格：59.99美元
6位	Wii	Wii Sports	厂商：任天堂 发售日：2006.11.19	类型：体育竞技 价格：29.99美元
7位	X360	世界街头赛车4	厂商：微软 发售日：2007.10.2	类型：赛车游戏 价格：59.99美元
8位	PS3	NBA Live 08	厂商：EA 发售日：2007.10.1	类型：体育竞技 价格：59.99美元
9位	Wii	Wii Play	厂商：任天堂 发售日：2007.2.12	类型：其他 价格：39.99美元
10位	X360	滑板	厂商：EA 发售日：2007.9.14	类型：体育竞技 价格：59.99美元

【榜评】没有任何悬念，本期的美国游戏榜被微软的《HALO3》夺得，如今《HALO3》仅仅是在美国的销量就已经达到了300多万套，本作一再刷新了美国游戏史上的各项记录，强悍无比！另外值得注意的一点就是，NBA题材的篮球游戏最近也是大行其道，不管是2K GAMES还是EA的作品，上榜的十款作品中就有四款是NBA，足以看出美国人对篮球的热爱。新的一轮NBA赛季下个月即将正式开打，提前在游戏中热热身也是不错的选择。



↑在3代中，HALO的故事并没有真正完结，微软也为续篇提前埋下了伏笔。

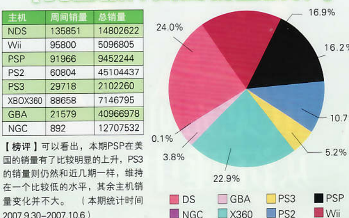
日本家用机软件双周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2007.9.17-2007.9.30

排名	游戏	销量
1位	PSP 核心危机 最终幻想 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2007.9.13 ■6090日元	销量 164387
2位	NDS 口袋妖怪不可思议的迷宫 · 时之探险队 ■任天堂 ■角色扮演 ■2007.9.13 ■4800日元	销量 141993
3位	NDS 口袋妖怪不可思议的迷宫 · 暗之探险队 ■任天堂 ■角色扮演 ■2007.9.13 ■4800日元	销量 121991
4位	PSP 合金装备索利德 掌上风暴PLUS ■KONAMI ■战术谍报 ■2007.9.20 ■2400日元	销量 119889
5位	X360 HALO 3 ■微软 ■第一人称射击 ■2007.9.27 ■7140日元	销量 59350
6位	NDS 福蛋的商店街 谢谢大家！ ■NBGI ■其他 ■2007.9.27 ■5040日元	销量 54454
7位	Wii 马里奥聚会8 ■任天堂 ■其他 ■2007.7.26 ■5800日元	销量 42796
8位	PS2 死神BLEACH 战士之刃2nd ■SCE ■动作游戏 ■2007.8.23 ■4280日元	销量 39409
9位	NDS 家庭教师 重生DS 开炎 ■TAKARA TOMY ■动作游戏 ■2007.9.27 ■6980日元	销量 31641
10位	NDS 汉检DS2+常用汉字词典 ■ROCKET CAMPANY ■其他 ■2007.9.27 ■2940日元	销量 28584

【榜评】PSP上的《核心危机 最终幻想》本周继续维持强盛的销售势头，能够连续两期力压“口袋妖怪”——尽管两者都是外传性质的作品，足以看出它的魅力。不过相较于这个，或许《HALO3》在日本的境遇更加值得玩味：本作在美国市场单是预约量就已经超过了170万份，而在日本的首周销量才不到6万份，如此巨大的反差绝对已经超过了所谓的“游戏文化差异”了，真替微软感到心寒。

【美国硬件周间销量统计】



主机	周间销量	总销量
NDS	135851	14802622
Wii	95800	5096805
PSP	91966	9452244
PS2	60804	45104437
PS3	29718	2102260
XBOX360	88658	7146795
GBA	21579	40966978
NGC	892	12707532

【榜评】可以看出，本期PSP在美国的销量有了比较明显的上升，PS3的销量则仍然和近几期一样，维持在一个比较低的水平，其余主机销量变化并不大。（本期统计时间2007.9.30-2007.10.6）

一同踏入迪斯尼幻境，

不可思议的旅程，
与你携手而行。

重见光明，
从沉睡中诞生。

实现儿时的梦吧——

一同前往，
最美妙的梦境。

蓦然回首，
逝去的岁月。

《王国之心 梦中诞生》

对应PSP掌机的《王国之心 梦中诞生》讲述的是在索拉拥有键刃力量的多年之前，世界上有多个键刃持有者存在。其中一人MASTER·塞阿诺特和他唯一的弟子一起突然消失了，而这一切正是大灾难的前兆。

《王国之心 358/2 Days》

NDS新作《王国之心 358/2 Days》是以《王国之心II》的主角罗克萨斯为主角展开的，358应该是暗指罗克萨斯在世的天数和索拉沉睡的天数。"/2"的意义不明。讲述罗克萨斯在13机关的故事。

《王国之心 编码》

对应日本地区的手机游戏《王国之心 编码》说的是结束了《王国之心II》的旅行回到迪士尼城堡的吉米在整理旅行记录时，发现日记中有一页内容的由来记不起来，为此吉米来到了数据化世界遇到了索拉。

凡是玩过PS2版的《王国之心》，那你一定会对索拉印象深刻，他与迪斯尼著名的卡通人物米老鼠、唐老鸭和高飞狗一起并肩作战，其间索拉意外地得到了一把神奇的钥匙，宿命地打开了隐秘在树洞中通往迪斯尼王国的大门，一个难忘的旅程展开了……SQUARE-ENIX联合迪斯尼强力打造的《王者之心》，游戏并没有局限在动画原著的剧情框架内，而是以崭新的原创剧本将迪斯尼风格各异的世界串联起来，不但迪斯尼和最终幻想系列的经典明星们有着精彩演出，索拉、凯丽、利库这些新角色的经历也给每一名玩家留下了深刻印象。《王国之心》凭借优良的制作，明星的效应风靡世界，其销量全球超过了三百三十万套，成为SQUARE ENIX最耀眼的一颗新星。在前段日子举办的东京电玩展2007上，《王国之心》一口气公布了三款新作，分别对应PSP、NDS还有手机，一个掌上的迪斯尼世界即将诞生，如果你是一个掌机拥有者，那我不得不说，你实在是太幸运了。 □文/龙马

Nomura Tetsuya 野村 哲也



野村最成功的作品就是《王国之心》，由于在社内的地位愈高，《最终幻想Versus XIII》也将由其全权负责。

隐藏于内心深处的遥远记忆



DISNEY SQUARE ENIX



キングダムハーツ バース バイ スリープ

此次公布的每一作《王国之心》新作都相当地强调时间的概念，《王国之心 梦中诞生》发生在“遥远的过去”。《王国之心 358/2 Days》发生在“另一面的时空中”。而《王国之心 编码》发生在“不久之前”。其中最接近系列本篇，开发时间最长的就是PSP的《王国之心 梦中诞生》。

王国之心2FM神秘影像之谜大曝光，似真似幻梦境中还原真实。

PSP	本刊译名：王国之心 梦中诞生			CERO 審査予定
	SQUARE ENIX	价格未定	发售日未定	
冒险	DVD-ROM	日版	1人	记忆卡容量未定

东京电玩展上《王国之心》的三弹连发使喜爱此游戏的玩家欣喜若狂，野村哲也真是厉害，不出则已一出就是连续技，直打得众玩家哇哇乱叫，叫声中充满了喜悦。PSP、NDS甚至还有手机的《王国之心》会采用各自独特的系统，成为高动作性的掌机RPG新贵。其实这次东京电玩展上野村的《王国之心》三弹连发是有预兆的，当初帮忙制作PSP的《最终幻想VII 核心危机》时，野村哲也就说过：“我对在掌机上制作《王国之心》系列有着非常浓厚的兴趣。目前我们的团队正在为制作PSP游戏《最终幻想VII核心危机》而忙碌着，因此我们有足够的时间和机会对掌机平台进行学习和研究。我想在《核心危机 最终幻想VII》完成后，便着手对于《王国之心》系列在PSP掌机上推出的可能性进行调查。”原来的《王国之心》只出现在PS2和GBA上过，即使是当初预想到会出掌机版的达人，也没想到野村的野心会这么大，一下子PSP、NDS、手机一起上，我想说这野村真太野了！反观三款新作，因为诸方面和PS2相似，PSP版的《王国之心 梦中诞生》无疑血统是最纯正的了。

键刃持有者，消失的老人。

←这就是持有键刃的塞亚洛特，他为什么会失踪？



←塞亚洛特口口声声说想弥补自己的过错，他有着怎样的过去？

Story

传说中的秘宝键之刃，
蕴藏着未知的巨大而神秘的力量，
以前出现的拥有键之刃的勇者曾经拯救过世界，
但也带来过灾难。
在索拉入手键之刃之前，
世界上存在着多名“键之刃的持有者”，
其中有一名持有者，
他的名字叫塞亚洛特，
在一次事件后，他与自己唯一的弟子一起神秘消失了。
到底是怎么回事？
这意味着大灾难的来临，
平静的世界潜伏着危机，
最早发现异样的键之刃持有者，
带着他的三个徒弟，
踏上了寻找塞亚洛特和他的弟子的旅程。



诡异铠甲战士，他从何而来？

←谜一样的战士出现在了贝尔的面前，从外表看来，这是一个被黑暗腐蚀内心的邪恶武者，但传闻他却是塞亚洛特的唯一弟子！更奇怪的是服饰与被索拉打败的安塞姆极其相似。



←在贝尔晕倒在地的关键时刻，我们的国王米老鼠大人挺身而出。

与谜之男对峙，千钧一发之际登场。

在沉睡中诞生。



其实在之前推出的《王国之心II 最终混合版》中就有一段隐藏的影像，这段影像中就可以看到“梦中诞生”这个名字。影像主要围绕提拉和贝尔展开。《王国之心 梦中诞生》是由SQUARE ENIX的大阪团队开发，之前他们曾经开发了《最终混合版》中的《王国之心 记忆之链》部分，制作得相当精良。《梦中诞生》由多名知名制作人领衔制作，包括野村哲也担任导演，Patrick Chen担任制作人。野村哲也表示该项目其实从很久以前就开始投入开发了，但是由于开发规模大，中间停过一段时间，先是开发了PS2上的记忆之链。在最终混合版发售的时候，这款游戏的剧情完成了，在最终混合版最后的剧情动画其实就是围绕这个《梦中诞生》制作的。

并不是为了自己，我为朋友而战。



↑提拉一手紧紧地抱住贝尔，一手蓄力准备迎战，口中说道：“我的力量因为友情而生”，提拉与贝尔是生死与共的交情。但提拉是为了讨伐塞亚洛特而来，他们有什么仇怨吗?

任凭时光冲刷仍无法释怀，深深憎恶塞亚洛特的提拉。



↑铠甲战士3人组中，提拉俨然是一个领导，他的成熟稳重，珍重友情的性情使他深受别人的信任。

支线

《王国之心 梦中诞生》采用了多线剧情系统，本作主要由三条剧情支线构成，每条支线都是以一个主要角色的角度来讲述。野村开玩笑地说，玩家可能会认为这款游戏简直是三个不同团队开发的。每个角色的故事进程会因为其不同的特性和能力有很大的区别。而这三线剧情的主角分别是提拉、贝尔还有一个未知的谜之人物，他们都为了追踪塞亚洛特而来。

继承

提拉就像是贝尔的兄长，时时刻刻保护着弟弟。

PSP版《王国之心 梦中诞生》由于机能特性，是在系统及操作方式上和系列本篇最为接近的一款作品，野村哲也表示，在三款新公布的游戏中，PSP版最接近玩家所熟悉的系列作，动作上也将会是玩家很熟悉的，我们可以看到与PS2版《王国之心》类似的菜单系统，而战斗系统还吸收了《王国之心 记忆之链》的卡片战斗元素。本作还会出现新的迪斯尼世界，例如睡美人的森林。





↑提拉是一个爱憎分明的男人，他千里迢迢要讨伐塞亚洛特，这是为什么？提拉与塞亚洛特的关系是一大谜点。

Character

《王国之心 梦中诞生》5个主要角色，虽然他们都有其单独的故事，但总会在机缘巧合中联结在一起。

本作中最主要的角色是提拉和贝尔，还有一个谜之角色，故事以三个人的视点展开，跳跃性有点大，如同三个不同的游戏，这归结于三人完全不同的特性，相同的关键词是遥远的过去。



拥有键刃之力的少年，提拉个性爱憎分明，珍爱友情，为了讨伐塞亚洛特而来。

曾在《王国之心2》登场，很像罗克萨斯的少年，关于他的故事有很多未解之谜。

这身装扮如同当年尼克被黑暗腐蚀时一样，难道他就是塞亚洛特唯一的弟子？

持有键之刃的老者，无故失踪，据说与塞亚洛特和提拉有着某种渊源。

这就是本作第3主人公，谜一样的少女，她也在寻找塞亚洛特，找回遥远的记忆。

→贝尔也参与到塞亚洛特追踪中来，虽然贝尔表示从未见过塞亚洛特，但事实真的如此吗？当真正面对面的时候，贝尔好像回忆起了一些事情。



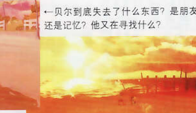


失去了什么，又想要得到什么？

←贝尔到底失去了什么东西？是朋友还是记忆？他又在寻找什么？



→夕阳西下的背景下，两个少年正在玩耍，这是一个温馨的回忆。



Disney SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS 358/2 Days

スリー・ファイブ・エイト・デイズ・オーバー・ツー

NDS版的《王国之心 358/2 Days》由HAND开发，HAND曾与S·E合作过《陆行鸟与魔法绘本》，不过仍然由SQUARE ENIX的著名制作人监督，系列制作人野村哲也仍然担任导演

故事开始于宁静的黄昏之镇。
像平时一样坐在钟塔上的罗克萨斯和阿克塞尔，
他们刚刚结束XIII机关交予的讨伐无心的任务，
正坐在一起一边吃着冰淇淋，
一边海阔天空地闲聊着，
"夕阳为什么是红色的？"
"光由多少种颜色组成？"
"听说红色能传到最远的地方呢！"
阿克塞尔得意地笑着，
虽然他们并没有"心"，却不代表没有情感。
罗克萨斯在XIII机关的故事就此展开。

NDS	本刊译名：王国之心 358/2 Days			CERO 審査予定
	SQUARE ENIX	价格未定	发售日未定	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1-4人	记忆卡容量未定

从诞生到消失的传奇历程。



→罗克萨斯和阿克塞尔在XIII的日子是作品重点描述的部分。

《王国之心 358/2 Days》是一款充分发挥NDS机能的游戏，将会启用《王国之心II》中的罗克萨斯为主角，游戏的单人模式非常精彩，但游戏的主要吸引力更多地来自于支持玩家四人同时游戏，并可以使用XIII机关的成员。关于游戏的名字，野村哲也表示这其实只是一个代号名，至于它的意思，玩家只有通关之后才会明白。游戏名的days表明本作将会按照天数进行的，讲述XIII组织的日常生活。



←罗克萨斯不知自己从何而来，又将到何处去。

为何加入XIII机关，又为何悄然离开，悲剧的少年。



→XIII组织本身就是一个巨大的谜，这个黑衣的家伙自称是XIII的第14号。

燃烧最后生命之光



↑游戏的多人模式最多支持4人乱斗，还可以选择XIII的成员。

宿命的觉醒之时。经过漫长时间再度集结，

结束旅行回到迪斯尼城堡的吉米尼，
在整理旅行记录的过程中，
发现自己的日记中有一页写的话非常奇怪，
"不得不治愈他们的伤痛"。
吉米尼怎么也想不明白这条记录的来历，
于是他决定立刻向国王（米老鼠）报告，
"除了他没有人能够解决！"国王这么想着，
米奇国王便将吉米尼数据化后开始了调查，
吉米尼来到了数据化的命运之岛，
少年索拉出现在他面前，
数据世界中索拉的新冒险就此展开



Disney SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS coded

キングダムハーツ コーデッド



↑索拉在电子世界的形态，在战斗中会有很多新动作。

《王国之心 编码》是一款手机游戏（对应日本手机）。一直以来，S·E制作的手机游戏质量都当然值得信赖，高质量的音响效果以及2D+3D的完美画面表现，足以让其它任何手机游戏汗颜。该游戏的故事背景设定在《王国之心》和《王国之心II》之间。

MOBILE	本刊译名：王国之心 编码			CERO 審査予定
	SQUARE ENIX	价格未定	发售日未定	
角色扮演	其他	日版	1人	记忆卡容量未定



DIRECTOR INTERVIEW

三作连发
风云际会
掌机界

2002年，汇集了史艾和迪斯尼众多明星的PS2游戏新贵《王国之心》横扫全球，其生父野村哲也现准备将这风暴全面推向掌机界。

记得野村哲也曾经在各个场合说过如下的话，“我正在考虑推出《王国之心》的PSP版”，“如果制作NDS游戏会很有意思的”，“手机平台的《王国之心》也不是不可能的事情”，好了我想说的是今后凡大家听到野村说什么考虑啊可能啊如果啊之类的话时，请把这些话改为肯定句，这样你就不会因为野村一下子公布3平台3款《王国之心》而惊喜交集休克过去了。以下是对野村哲也在PSP、NDS和手机上推出的《王国之心》系列新作的直击专访。

3位主人公纠结的命运，还原过去的真实记忆。

——《王国之心 梦中诞生》的开发是从什么时候开始的?

野村哲也■（以下简称野村）：《王国之心 梦中诞生》是由我社在大阪的团队开发的，他们制作过《王国之心2 最终混合版》中的《王国之心 记忆之链》部分，其实PSP的《王国之心 梦中诞生》早在《王国之心2 最终混合版》之前就开始制作了，但是中途为了优先制作《最终混合版》而暂时停止了开发工作，现在我们只是再次启动而已，虽然在这次发表的3部作品中本作是最先着手的，但我想可能会最晚才发售。

——《王国之心 梦中诞生》讲述的是过去的故事吗?

野村■是发生在过去的事，但并不是翻几十年前的老黄历，不过是几年之前的事情。有一张游戏画面是这样的，在夕阳西下的一个海滩上，两个孩子正在玩耍，这两个孩子是谁呢？相信玩家回忆一下就可想起来了。

——本作有3位主要角色，您能谈谈他们在剧情方面的安排吗?

野村■《王国之心 梦中诞生》有提拉、贝尔还有一个未定的神秘角色，这3人就是游戏的主要人物，这3个人都有不同的故事，区别很大，我们在制作时都感到这好像是三个不同的游戏，玩家在进行游戏时可能会觉得这款游戏是由三个不同的团队开发的。虽然3人沿着自己的事件发展，但有一根内线把他们绑在一起。当你把3位主角的故事都经历完后，游戏的全貌就会展现在你的面前了。

——那3位主角故事发展的时间轴是一样的吗?

野村■虽然存在少许差异，但大体上是同一时期。所以3主角齐聚一堂的场景也有。

——开始游戏时的角色是固定的吗?

野村■我们的目标是自由选择，可以任意选择3人中的1人开始游戏，不分先后，这对我们的游戏开发会造成一定的难度，但我们相信这是最好的方式，我们一定会克服困难完美解决的。

以罗克萨斯为主角，大乱斗的多人游戏。

——《王国之心 358/2 Days》这个标题真是耐人寻味啊，您能说明一下这个标题的含义吗?

野村■这其实只是一个代号名，至于它的意思嘛，这其中的数字当然是含义深远的，但我不想在这儿透露给大家，我还是希望玩家去玩游戏，通关之后就会明白这个标题的含义了。

——主人公为什么定为罗克萨斯，故事是从罗克萨斯的诞生开始的吗?

野村■索拉依然还有不少潜力可以挖掘，但我想在新作中更多地讲述其他角色的故事，这次我们把重点放在罗克萨斯身上，讲述他由诞生到最后消失的过程，这无疑将是一次十分有趣的经历。故事是从罗克萨斯进入XIII机关开始，他的诞生只是在序幕时略有提及。

——这部作品和XIII机关的关系很大啊。

野村■对，我们会让玩家感兴趣游戏会终结在哪一点。这是游戏的关键，罗克萨斯是XIII机关的NO.13,没有记忆，不知道自己为何可以使用键刃、也不知道自己究竟是谁。罗克萨斯为什么会进入XIII？他又为什么会离开？罗克萨斯最后又能不能完全通过XIII机关呢？这都会吸引你玩下去，你不知会在哪里结束。

——本作支持四人同时游戏是真的吗?

野村■有最大支持四人的大乱斗游戏模式，这是我们加入的一个十分有趣的东西，和故事并没有什么关联性，你可以任意从XIII机关的成员中选人，最多四人同时游戏。

——多人游戏模式具体怎样进行呢?

野村■那是竞争意味很浓的了，为了到达目的地你要和同伴斗智斗勇，熟练操作你的角色，比如打倒什么敌人，取得什么道具，走什么样的路线等等，大家争先恐后就会形成一个大乱斗的气氛了（笑）。

——单人模式与多人模式在系统上有何关联吗?

野村■如果把本编与多人模式完全割裂开来的话，也许玩家会不喜欢，所以我们采用了共通的成长系统。比如说在游戏本编中罗克萨斯成长得非常强大，那么在多人模式中也会体现出来，你可以选择用哪种模式提高角色的能力，相当自由。

手机版的王国之心，数据化世界的冒险。

——作为手机游戏，为什么画面却是横向的呢?

野村■现在的手机不光是纵画面的屏幕，横画面屏幕的也很多啊。本次我们公开的画面是横向的，但是对应纵画面屏幕手机的方案也是有的。

——画面是模拟3D的吗?

野村■背景是3D的，角色是2D。虽然说做到全3D也不是不可能，但考虑到手机的性能规格，再说手机的变化很快，我们为了对应大多数用户的要求采用了2D加3D的表现方式，这是一个很好的平衡方案，我们今后一段时间都会以这一基准开发手机游戏。

——该游戏会用到手机的通讯机能吧？玩家能交流吗?

野村■对，这将是一个非常大的进化，我们要创造出一个移动的迪斯尼世界。就好像一个大的游乐园一样，大家一同在这里游戏，玩家间的交流方式我们正在考虑，总之不单是做出一款游戏，我们会充分利用移动通讯的便利扩展更多的可能性。

——那么索拉在这个数据化的世界有什么不同?

野村■战斗中途会出现一个“调试模式”的指令。这个指令实行后。索拉就能够高速运动，可以做出许多超常规的动作。因为是数据化了的索拉，所以和传统原作还是有很大区别的。

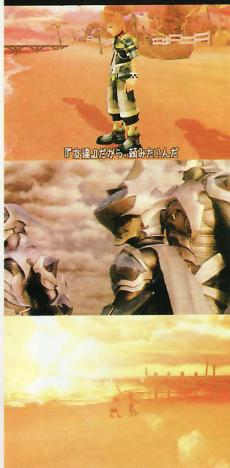
——游戏会给人一种什么样的风格?

野村■我想这算是一款直线剧情，充满了解谜要素的动作游戏吧。

——三款《王国之心》新作彼此间会有何联系吗?

野村■PSP与NDS的《王国之心》区别很大，手机版的主角也不是索拉——这次发表的三款作品彼此之间看似独立，但其实是有关联的。

“三部王国之心的集合，让人兴奋到休克——”



『失落的奥德赛』发售前夕海量情
在黑暗的『魔导世界』中追寻遗失



反击日本市场——坂口手中的最强王牌

日本微软9月12日召开了东京游戏展2007的展前发布会，会上日本著名游戏制作人坂口博信正式宣布了XBOX360平台RPG大作《失落的奥德赛》发售日期与价格，并将于东京游戏展上展出新的试玩。11月微软还将举办一场《失落的奥德赛》的主题活动，届时不仅有现场游戏试玩，而且还会邀请本作的声优、导演等与玩家进行面对面的交流。

我们漫长的等待，
终于迎来神作的降临，
今冬不见不散。



在乌拉与坎特军战争中，
迷失的男人，
他在寻找着什么？



→游戏背景设置在一个正在发生魔导产业革命的世界，凯姆寻找自己的千年记忆。

机械魔法共存，
魔导力的世界。



←身着金铠的乌拉军魔装兵与身着黑铠的坎特军魔装兵为了追逐更强魔导之力相互厮杀。

《失落的奥德赛》是XBOX360平台上日本市场除《蓝龙》以外最受业界和玩家关注的一款作品。自从2005年XBOX360还没有发售时本作就已经正式开发了，经过近三年的磨砺，它就像一把即将出鞘的剑，剑未出鞘但剑气逼人。作为XBOX360上最强大的RPG，这款目前开发进度已达95%的鸿篇巨制随着它的最终完结，必将吸引越来越多的玩家的目光。

12月6日发售！

X360	本刊译名：失落的奥德赛			
	MISTWALKER	7140日元	12月6日	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	记忆卡容量未定



报相继解禁——千年的记忆碎片。

日本市场救世主，微软展开绝地大反攻，利剑即将出鞘。

坂口博信在微软发布会后接受采访，除了介绍《失落的奥德赛》游戏内容方面的细节外，还表示还将会推出八种语言版本，包括：英语、日语、韩语、简体中文、繁体中文、西班牙语、德语等，其中，配音仅有英语、韩语和日语部分，并朝着全球同步发售的目标努力。





↑塞丝和凯姆有着同样的命运，井上雄彦人设画风飘逸。

失落奥德赛消息汇总

《失落的奥德赛》的全球跟进发售■坂口博信透露本作的开发进度已经达到了95%，本来打算全球同步发售，后来打消了这一念头，目前的发售计划是12月率先发售日版后，明年1月紧接着发售美版，2月发售欧版。

微软将于11月在日本举办《失落的奥德赛》特别活动■今年11月时日本微软预定举办一场《失落的奥德赛》的主题活动，这将是《失落的奥德赛》在日本发售前的最后一次重要的亮相，届时不仅有现场游戏试玩，本作的声优、导演等相关制作人员都将同席与玩家交流。

游戏运行每秒30帧■坂口博信表示经过深思熟虑之后，《失落的奥德赛》最终将运行在每秒30帧，但他承诺游戏的实际画面不会有任何缩水。而CG与即时演算的画面差距也非常之小——坂口反复强调了这一点。

《失落的奥德赛》将在高品质画面中实现无缝连接■在游戏角色MOVIE中途可以无缝切换到指令选择式的战斗场景，在进入另一个巨大场景时也几乎不会有延迟。

战斗次数将做出调整■坂口为了让广大玩家更加流畅地欣赏到重清松编写的“千年的记忆”动人故事，最终决定对战斗次数做出精减，与此对应的是BOSS战的大魄力战斗有所加强。

新女主人公曝光■《失落的奥德赛》主要有三个女主人公，分别是架着一副眼镜的莎拉，擅长使用魔法，战斗中排在后列是一个很好的帮手。路玛拉的女王米恩，她的来头很大，路玛拉这个国家发生过什么事呢？还有就是和主角凯姆一样活了1000年的塞丝，她是《失落的奥德赛》中与凯姆关系最紧密的女性，一同寻找自己不死之谜。

全程同步语音■《失落的奥德赛》将会推出八种语言版本但配音仅有英语、韩语和日语部分，坂口表示不会出现因语言的不同而导致的游戏主角口形的不一致。由此不难看出制作人的良苦用心。

打开通向魔导世界之门——

坂口博信介绍了开发小组其他成员的工作状况，负责人设的井上雄彦从一开始就在全程监督游戏的人物建模工作；而负责编剧的重松清现在正忙于校对游戏中所有的剧本和文本，而且在东京游戏展上公开的试玩版中的文字信息就是重松清亲自编写的。上次的《失落的奥德赛》试玩版相当传统，游戏战斗菜单仅仅只有攻击、道具、魔法和逃跑四个选项，而这次在东京电玩展上展出的试玩明显有很多新增要素。而且在杂兵战后的一场BOSS战斗中，试玩游戏的坂口竟然以失败告终。





↑凯姆与魔导军的大魄力激烈战斗展开，无缝切换使战斗如行云流水，更加爽快！

Check Point 01 表情生动情感流露

由于是次世代的硬件平台，XBOX360的机能加上虚幻引擎3使《失落的奥德赛》的剧情表达方式极尽真实。在过场事件中会在一个小窗口出现讲话人丰富的面部表情，即使只是普通的对话也能看出主角的情绪。



←悲伤无奈的表情，小女孩离凯姆而去。

Check Point 02 更强劲的物理攻击

在试玩版中我们发现了一个战斗的新要素，那就是物理攻击时竟然可以有附加的属性攻击效果，但这要玩家掌握好时机。当剑攻向敌人时，会有一个光圈表现在敌人周围，当玩家快跑近敌人的一瞬间，这个光圈会与敌人重合，捉住时机就能发动有附加效果的特殊物理攻击。



Check Point 03 千年记忆无处不在

日本文学界直木大奖获得者重清松为《失落的奥德赛》精心编织的“千年之梦”将在游戏中穿插表现，凯姆拥有不死之身，已经活了一千年的他一直处于生死梦境之中，这一千年来他所经历的全部事情，他并不全然记得，支离破碎的记忆片段只能在他接触到某种特定的事物，或来到某个场景时才能回忆起与此有关的记忆片段。

生活了千年的他经历过爱情、友情，也看尽了生死离别，人间丑恶，千年的生死梦境让他承受着常人无法体会的悲伤，人性贪婪的欲望和背叛也曾让他心灰意冷，这也使凯姆的眼神中始终带着一丝淡淡的哀愁和淡漠，这样的灰色心境也注定了游戏的悲伤面。凯姆就这样生活在亦真亦幻中。剧情重点的千年的记忆在游戏中无处不在。





一千年的岁月，如弹指一挥间。

←如梦魇一般挥之不去，凯姆1000年的记忆哪儿去了。淡淡的哀愁包围着这个不死的传奇男人。



“志在打造最强RPG游戏”坂口博信直击专访

在9月12日微软举办的“XBOX360 Briefing 2007”发表会上，坂口博信对《失落的奥德赛》进行了解说，2007TGS上也展出了最新的《失落的奥德赛》试玩版本，在这款XBOX360平台上最强大的RPG离我们越来越近的时候，本刊为读者带来了坂口博信的最新访谈。

关于战斗和装备的游戏系统

——《失落的奥德赛》的发售日终于决定了，首先要对您表示祝贺。

坂口博信（以下简称坂口）■非常感谢。整体已经完成了95%，只剩下最终的平衡调试了，投入生产指日可待。

——在9月12日的发表会上发布的试玩是游戏的序章部分吗？

坂口■对，是游戏的开始。有这样激烈的开始是不是觉得有点吃惊啊？

——这么说来游戏一开始，三位主人公（凯姆、塞丝、央赛）就会聚在一起了啊？

坂口■最先玩家会进入一个叫做乌拉的大城市，在城市中转悠会触发一些事件，然后三人就会合了。三人出了城市后要翻越一座山，在那儿就会发生三人面对的最初的战斗。

——发表会的时候，试玩版有一个地方很值得注意，战斗中物理攻击的时候，出现的“Perfect”和“Good”到底是什么意思？

坂口■这是本作的特征之一，物理攻击时也可以带有特殊的效果从而实现更大的杀伤。高攻击力的出现要玩家找准时机。在游戏系统中有一个指轮的设定，不同的指轮能带给武器不同的附加攻击效果，也会提升游戏角色的能力。所以呢，想要打出“Perfect”或“Good”，指轮的合成是事半功倍的方法。

——那么装备指轮方面，是一个角色就只能装备一个指轮吗？

坂口■正是如此。游戏角色的基本装备的种类是非常少的，只有剑、指轮还有饰品。

——果然很简洁呢。

坂口■但其中却是有变化的。比如说合成指轮，根据指轮变化，游戏角色的各种属性状态也会随之而变。饰品方面主要是关于技能的了，使用一些特定的饰品会学会一些技能。在游戏设定上，凯姆他们都是活了1000年的长生不死之人，但是他们却丧失了记忆，什么都不记得了。其实他们原本会使用很多魔法和技能的，但是岁月太久又慢慢忘光了（笑）。所以他们通过不断的跟敌人战斗，就会把自己其实已经习得了的魔法技能回忆起来。

——游戏中的“壁系统”很引人注目啊。

坂口■在本次的游戏试玩中战斗画面的上方有一个槽就是表示“壁系统”的。此系统关键就是前方保护后方，让后方的魔法角色蓄力发动强力攻击。画面右上的槽受到攻击数值就会减小，成零时玩家的壁就被打破了。一旦出现这种情况，在后方的游戏角色就会受到攻击，失去前方防护壁的后方角色是很容易挂掉的。只要前方红旗不倒挺得住的话，后方是不会受到一点儿伤害的。

跨越千年厚重宏大的剧情

——以前您曾经说过，要控制一下游戏战斗的频繁度，那么是否已经做出改变了呢？

坂口■确实是这样的。为什么很多人不愿意玩角色扮演的游戏呢，其中的一个主要原因就是无聊的重复性很高的战斗太多了，这样很容易让玩家疲劳厌烦。不过我打算做出这样的调整不光是这方面的考量，我想把《失落的奥德赛》的剧情提升上去，让玩家能多多地感受一下游戏想要表达的东西。不过大家不用担心打得不过瘾，我们只是去掉了一部分繁琐的杂兵战，相替代的是我们适当地加多了BOSS战，这让游戏显得更激烈，大家一定会非常过瘾的。

——这么说起来，游戏过程中的讲述主人公故事的时间会多一些了？

坂口■是这样的。《失落的奥德赛》的剧情是游戏的一大亮点，我和游戏的剧本作者重清松先生也希望玩家好好体会一下这个厚重宏大的史诗故事。从游戏的整体容量来看的话，包括战斗在内的游戏的流程场景和会话、事件影像的比率几乎是1比1，也就是各占一半。虽然没有经过精确的计算，但我想玩下来大体就是这样一种感觉。光描述剧情的部分少说也有20小时。

——哇，真是宏大的剧情啊。

坂口■所以玩家南征北战的战斗游戏时间也差不多是20小时。总游戏时间也大概就是个40小时左右，如果玩家觉得太长了也是没办法的事，我想说明的是《失落的奥德赛》确实是一个鸿篇巨制。我们想带给玩家的东西太多了。

——游戏中描述的剧情过场部分给人的感觉真的很像电影，动作、表情都极为真实。

坂口■是啊，让玩家有这种感觉真是太好了，这就是我们的目的。我们采用了很多电影经典的运镜方式。而且由于是次世代的硬件平台很多东西都可以实现。《失落的奥德赛》是采用虚幻引擎3开发的，这是一款很优秀的引擎，在XBOX360机能的配合下，游戏角色面部的表情变化显得几可乱真，动作也比较真实自然，我们在画面上一切都是以真实为开发目标的。

游戏系统与剧情完美结合

——我想以传统的观点来看的话，RPG游戏中角色的等级提升是很必要的。

坂口■喔，关于这一点目前我们正在调试中。既然我们减少了杂兵战，那主人公在每一次战斗中得到的经验值就值得商榷了，这关乎角色的成长。但我们早就有对应的办法了。为了让玩家更好地融入游戏剧情，节奏感把握是十分重要的，关键就在于指轮，你可以在游戏过程中积累各种材料，用来改造指轮，这是非常重要的，决定你的通关时间，我们就是用指轮的合成升级提升游戏角色的能力，这是在一定程度上代替战斗升级的好方法，是一个平衡的解决之道。

——从战斗画面看，共有5个人参战。

坂口■游戏的成员一共是9个人。大家会在游戏进行中碰到的，不光是活了1000年的长生不死的人，还有普通人也会登场的。这些角色的特性都是不同的，比如说谁适合放在前面挨打，谁适合放在后面悠闲地放魔法。

——关于在《失落的奥德赛》中出现的交通工具，是只有在配合剧情发展的情况下才能乘坐呢？还是可以驾驶着自由行动？

坂口■不尽相同，既有特定的交通工具也有随意移动的工具。在世界地图中，没有一个交通工具自由移动会很麻烦的。说起交通工具，《失落的奥德赛》里有很多很酷的家伙，比如说有一个巨型战舰“波尔”号，那是个相当庞大的东西，它内部还容纳着潜艇。还有一些魔幻的机器可以变形，相当的具有震撼力。当游戏进行到一定的程度，还可以乘坐飞行机器周游世界。

重清松缔造的“千年孤独”

——游戏剧作者重清松先生描述的“千年之梦”很耐人寻味。

坂口■那真是太赞了！推荐你有机会读一读重清松先生的原作剧本。有这么优秀的剧本是《失落的奥德赛》的一大幸事。我们配合剧情精心制作了游戏的背景音乐，游戏最终的形态像电影又像一部小说，玩家能“读”这个游戏。游戏的流程与剧情完美结合如行云流水一般，玩《失落的奥德赛》游戏有一种“读”游戏的别样的快感，这是直木大奖作家重清松的一级作品。

原作剧本共有34话，我们花了极大的心思将其融入游戏的流程中。比如说游戏中跟一个在城市里倒下的人讲话,凯姆会回忆起千年之前的一段往事，在了解了一些事情有了眉目后，游戏就很自然的顺接下去了。记忆是零碎的，但回忆的东西越多，你就可以将彼此串联起来，渐渐地故事的全貌就会浮现在你的面前。

——《失落的奥德赛》的故事会一作就全部完结吗？

坂口■这个嘛，重清松的原作主要讲述“回忆”，这么痛苦的千年孤独还是爽快的一作就完结，一了百了的好哇。随便提一下，重清松先生的原作也预定会以单行本发售，我想游戏也好，小说也罢，不会有第二续作了吧，哈哈。

——很好，谢谢您百忙之中抽空接受我们的采访，希望《失落的奥德赛》能有个好成绩。

坂口■谢谢，我想我们的诚意和辛苦是会有回报的。





←乌拉国的黄金骑士，一骑绝尘，威猛而霸气。

开发规模庞大坂口招兵买马

坂口博信表示，目前《失落的奥德赛》的开发团队中有不少人是原SQUARE-ENIX中《最终幻想》系列的开发人员。由于《失落的奥德赛》的游戏规模太大，Mistwalker不得不大幅增加人手，并且微软也批准了追加的制作预算，更有甚者，原PS2知名RPG《影之心》的开发人员也有不少跳槽来到了新公司Mistwalker。据说《失落的奥德赛》预计将使用4张DVD，游戏时间可达到40至60小时。

魔导革命引发危机，乌拉与坎特全面战争，身处乱世，凯姆何去何从？

由于魔导文明病态的飞速发展，魔导能源带来的东西就像一把双刃剑，它使贪婪的人类为了争夺更大的魔导之力而你争我抢，人类的国度乌拉与半兽人的国度坎特两大强国为了控制魔导能源，称霸世界而爆发了战争。而凯姆就处于这样一个战争漩涡之中。

与志同道合的同伴，寻找失去的记忆。

装备指环提升角色的能力

在《失落的奥德赛》里，玩家在面对多名敌人的时候，如果你只打倒其中一个的话，那么剩下的敌人就会从死去的伙伴身上吸取力量从而变得更强，这无疑将使游戏的难度进一步提高。本作为每名角色装备有各种能力的指环，总数大约在150个左右，散布在世界各地。每种指环都有不同的等级和元素之力。如果你操纵的角色使用的是火属性的武器，那么你就需要为他装备相应元素的指环来提升威力。



魔导世界的神秘所在，漂浮于天空的岛屿。

《失落的奥德赛》的世界观魔幻色彩浓重，这是一个魔法与工业并存的世界，两者令人不安地融合着。游戏中会出现许多大魄力的魔导机器与场景。其中最为惊人就是名为“古拉特斯塔夫”的魔导机关，它是由一个直冲云霄的魔导机器巨人支撑，一直处于云海之端的岛屿。这个谜一般的所在一直没有人知道它的来历，但当凯姆看见这座云海岛屿时竟产生了一种似曾相识的感觉。



巨大的魔导体。

←对于丧失了千年记忆的主人公，这个魔导机关也许是凯姆解开自己为何千年不死的关键。

魔导世界的大革命，拉动战争兵器。

凯姆所在的世界正发生着惊天动地的变化，这个魔导世界正在同时经历工业革命和魔法革命，因为魔导能源的大规模开发，魔导革命飞速的发展，不同的机器和交通工具都有了翻天覆地的变化，但魔导世界的革命带给兵器的进化是最明显的。



站稳脚根绝不后退一步！



→敌我双方都有掩护后方角色的阵式，胜负在于谁先打破对方的防护壁了。

“壁系统”的奥义就在于后发制人



另一战斗系统就是我们已知的“壁系统”了，游戏中较强大的角色可以保护防御力低的擅长魔法的角色。通常擅长物理攻击的角色会站在魔法系角色之前抵挡攻击。会有专门的防御槽来表现这一数值，当受到攻击时这个槽的值会下降，数值成零时后方的角色就会受到伤害。

超强力冲击钢 魔界金属!!

必将被永久

近日，由于《怪物猎人3》改换阵营"事件，网络上关于CAPCOM的讨论又如同雨后春笋一般地冒了出来。其中也有一个话题说的是"回顾CAPCOM出过的垃圾游戏"。不过一番探讨下来，印象中出自CAPCOM的烂作似乎还真不多。就拿近年来几个受到恶评的作品(例如《恶魔猎人2》、《恐龙猎人3》)来说，也大都是因为比起系列中其他各代的品质有所下降而挨骂，如果拿去跟其它同类游戏横向比较，还真难说是"垃圾"，至少也应该算是中等水平。而如果再把这些所谓的"烂作"跟CAPCOM出品的那一大批给人带来无限惊喜的经典之作放到一起，其数量比例就更加不值得一提了。顺着CAPCOM的话题，小编又自然而然地想到了《恶魔猎人4》。个人一直认为，在原CAPCOM第四开发部的几员干将之中，小林裕幸虽然不如三上、神谷等人那么有天赋、总能有天马行空的想法，但却是一个继承精华并且发扬光大的能手。由他来担任《恶魔猎人4》的监制，也许是再合适不过。而担任制作人的田中刚并没有陷入2代失败的阴影，在3代中扭转了系列衰落的颓势，也颇有一些"知耻而后勇"的意味。希望《恶魔猎人4》在他们两个人手中，能够更上一层楼吧！ □/荇菜

斩除万千魔物 展示压倒性战力



←装备冲击钢的但丁，带上了一些"机器人"的感觉，造型可以说是酷到了极点，威力自然也惊人！

↑还是那个魔剑士，还是我们熟悉的斯巴达之子，在枪剑连击之下，所有敌人都只能望风而逃。

但丁 Dante

制作人小林裕幸确认但丁在本作中的地位只是"配角"，你是否感到失望呢 不过只要我们仍然可以在游戏中看到但丁展示出他的超强实力就够了！

DEVIL MAY CRY 4

CAPCOM最近公布了但丁在《恶魔猎人4》中拥有的新武器：冲击钢。这是一种来自魔界的金属，可以和使用者的身体相融合，使其成为最具威力的兵器！从图片上来看，造型十分特别的钢铁外壳不仅覆盖了但丁的双手双脚。甚至连他的脸部也戴上了一个类似"面罩"的东西。其中手臂上还有一个颇为显眼的附加部件，有何特殊功能就不得而知了。从冲击钢的外形以及根据目前所公布的图片中但丁的动作来推测，冲击钢应该是类似于前作中"战狼拳套"的武器。它的攻击方式以近身肉搏为止，攻击范围虽小但是威力巨大，而且具有蓄力的特性，在和大型的敌人进行埋身战时能够发挥超卓的效果！不过抛开性能不谈，至少从造型上看，冲击钢比起之前的拳套可是要酷多了！

喜欢"自虐"的玩家可能会有些失望，因为制作人已经明确表示，由于从玩家的反响看来，前作的难度过大，因此会在《恶魔猎人4》中做一些调整，使其更加易于上手、适合初级玩家。从目前的情况来看，厂商的宣传多以游戏剧情作为重点，也确实从侧面印证了《恶魔猎人4》的"LU化"趋势。制作人称，本作的游戏长度将会有15个小时左右，相比系列以前各作都有所提高，比起一般的动作游戏来也长了不少。如果在这么长的时间内都是高难度的打斗，显然也不太现实。

不过，换一个角度来讲，骨灰级玩家们也大可不必担心。作为最老牌的动作游戏制作厂商，CAPCOM的实力毋庸置疑。"易于上手"未必代表没有深度，CAPCOM所作的努力只是为了拓展玩家的层面，力图让初级玩家和高阶选手都能满意，并不一定就意味着游戏挑战性减弱。别忘了，《恶魔猎人》系列中一贯的"Dante Must Die"(但丁必死)难度向来都是极限挑战者的乐园，而在本作这一难度设置当然也还是健在——只不过，更换了主角之后，它是否也会该名为"Nero Must Die"呢？

此外，对于这次新主角尼禄的战斗系统，官方的消息仍然反复抓住"恶魔右腕"做文章。至于尼禄除了基本的枪和剑之外是否还有其它种类的武器的问题，制作人总是避而不答。是留下悬念还是根本没有后手？这就不得而知了。

X360	本刊译名：恶魔猎人4			
	CAPCOM	价格未定	发售日期未定	
动作	DVD-ROM	日版	1人	记忆容量未定



铭记的恶斗，即将开幕！

“配角”但丁永远都会吸引玩家的眼球，这些魄力十足的图片让人急不可耐地想要在游戏中领略他的风采。四种战斗风格全面融合、随时切换，再加上威力超群的新武器，《恶魔猎人4》中的但丁正好应验了一句话：“没有最强，只有更强！”OK，Let's Rock，Baby！！





↑Sword Master（剑圣）的战斗风格，配以但丁手中的新魔剑，可以打出最华丽的连击，如同狂风将敌人割裂！

系统再度进化 打造一流动作快感

→Trickster（魔术师）风格能够让但丁以超高的速度移动，甚至在空中也可以进行冲刺动作，刹那之间就来到了敌人的背后，抓住弱点给予致命的一击！



传承英雄血脉 守护人间界的和平

←不同风格配以不同武器，能够衍生出千变万化的战斗技巧，这正是《恶魔猎人4》中战斗系统最大魅力所在。以冲击钢和Sword Master组合，能够爆发出无匹的威力。

随意变换风格 最华丽最致命一击



其实从初代《恶魔猎人》中的“火焰拳套”，而到了《恶魔猎人3》中的“战狼拳套”，再到本作中的冲击钢，本质上都是同一种武器的变化形式，可谓一脉相承。不过本次是否会加强脚部的攻击呢？

从前作继承的自由战斗风格系统，经过进化之后再度迸发夺目的光彩

四种“战斗风格”的设定是《恶魔猎人3》战斗系统最大的特色，本作继承了这一系统，并且再度加以进化！在前作中，玩家必须在每关开始之前选择一种风格，并且在这一关卡中使用。而在《恶魔猎人4》里，但丁可以随时在四种风格之间自由切换！风格的切换只需通过一个按键就可以实现，完全不必将游戏暂停之后进入菜单选取。由于每种战斗风格都有其独特的性能，因此只要灵活使用，就可以开发出很多令人匪夷所思的连续技来。例如在空中使用某一种风格击打敌人，落地之后迅速改换成适用于地面战的搏击套路，这样的战斗必定是华丽无比、超乎想象！当然，想要掌握各种风格的特点，并且在战斗中随心所欲地使用，是只有高手才能达到的境界。对于那些刚刚入门的新手或者对动作游戏不太擅长的玩家来说，也完全没有必要担心。因为实际上每种战斗风格都能够独当一面，即使你无法做到自如切换，那么专心使用某一种风格也是完全可以顺利通关的。

Trickster是但丁的高速形态。这种风格允许但丁使用急速的移动能力，将敌人玩弄于股掌之中；防御形态的Royal Guard则可以格挡敌人的各种攻击，甚至还可以吸收敌人的攻击力转化成自己的能量，然后释放出去，给予敌人巨大的打击。Sword Master风格拥有最为华丽的剑技，也是连续技的最佳形态。而Gunslinger风格则赋予但丁驾驭枪支的强大能力，可以使用最豪快的射击将敌人一一击毙。至于在这四者还会不会出现新增的风格，就要等待进一步的情报了！

小林裕幸畅谈 新作众多关键要素

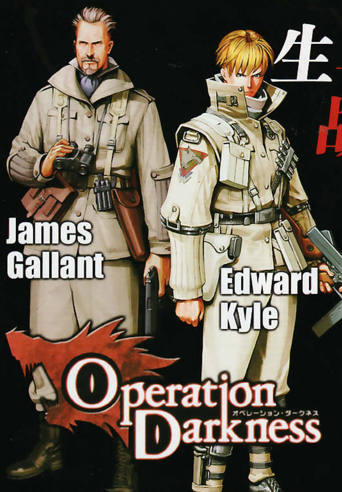


在最近的一次访谈中，CAPCOM知名制作人、《恶魔猎人4》监制小林裕幸谈到了关于本作的一些情况。对于《恶魔猎人》系列的拥趸来说，最关心的一个问题可能就是本作是否能够在近期内顺利发售。小林表示，目前游戏的大部分都已经制作完毕，开发小组正在紧张地进行剩下的工作，相信马上就可以陆续完成。不出意外的话，《恶魔猎人4》将在2008年年初与玩家们见面。

在今年早些时候放出的PS3版本《恶魔猎人4》试玩版中，游戏以1080P的高解析度以及秒间60帧的流畅速度运行，引起了很多玩家的关注。不过，对于Xbox360版的《恶魔猎人4》运行帧数问题，小林则显得出言十分谨慎。他表示，要保证所有画面都达到秒间60帧的效果，是一件非常困难的事情。虽然制作组在尽力改善这种情况，但硬件机能毕竟还是有难以突破的限制。不过小林并没有明确指出到底是只有Xbox360版可能帧数不足，还是两个平台的版本都存在这种情况。

关于《恶魔猎人4》的剧情，大家相信已经从本刊以前的报道中得知了不少线索。小林谈到，本作的故事从时间线上来讲发生在初代《恶魔猎人》与《恶魔猎人2》之间。尽管但丁从头到尾都穿插在剧情之中，但他在本作中的确是作为配角出现，而真正的主角是尼禄。此前公布将在《恶魔猎人4》中登场的初代女主角崔茜和三代女主角蕾蒂的登场机会不会很多。相反，身份神秘的魔剑教团女性官员葛洛丽娅则会有很重的戏份，在剧情中的表现相当活跃。而但丁与尼禄的性格对比方面，正如大家从两人的外形上可以看出来的那样，但丁更为成熟一些，而尼禄则是一个热血青年，显得比较单纯。在整个故事之中，想必二人会从“不打不相识”开始，进而碰撞出更多火花！

生与死的较量，战火肆虐的欧洲。



SUCCESS的XBOX360平台首款游戏《黑暗行动》日前终于正式公布发售日为今年的10月11日，该作的游戏类型相当有趣，是有恐怖要素的战略射击角色扮演。





宁静的村庄，噩梦即将到来！

←欧洲风情的村庄充满着浪漫与温馨，但战火中的欧洲已没有这样的风景，只留下一片死寂。

X360	本刊译名：黑暗行动			CERO
	Success	7140日元	10月11日	
战略RPG	DVD-ROM	日版	1-4人	记忆卡容量未定

英国特种空降兵，临危受命刺杀希特勒!!

本次的东京电玩展2007上微软的参展游戏中《黑暗行动》榜上有名，游戏的影像招来大批围观者。《黑暗行动》是由《机甲传说》（Metal Saga）系列的开发商Success开发的一款战略RPG。该作的最初发表是在2005年7月，当时预定2006年发售，但不幸一再延期到今年10月。《黑暗行动》是Success开发的第一款XBOX360游戏，而该公司的另一款XBOX360游戏《ZOO KEEPER》现正在开发中。日本厂商支持微软的游戏虽然取向比较欧美化，但都带有鲜明的特色，本作比较新奇的是，这是一款背景设定在二战时期的RPG，你将控制一支英国特别行动组，追踪希特勒的行踪，本作会出现很多虚构场景，等着你的不光只是纳粹的士兵。

□文/龙马

Story

故事的背景是第二次世界，在二战的主战场战争正如火如荼地进行着，盟军与轴心国军队的战斗渐渐升级，战争不光在陆地、空中、海洋进行，双方还在对方的心脏刺进了锋利的匕首（暗杀部队）。玩家扮演的爱德华·凯尔双亲在德军的轰炸中丧生，为了报仇，还是大学生的爱德华与好友一同参军，机缘巧合下他们加入了一个特殊的分队——英国陆军特种空降部队（SAS），他们在各大战役中深入敌后破坏对方据点，取得了重大的胜利，但某天一个更为机密的任务摆在了他们面前，那就是刺杀希特勒！这支特种空降部队为完成任务，不得不潜入敌军重地，不断穿越一个又一个死亡地带，但越接近希特勒，轴心国更多的秘密也随之浮出水面。



艰难的前进，前方炮火隆隆……

←冰天雪地里的厮杀考验双方的不光是体力还有意志。

真实与虚幻之间，历史与传说的交织。

游戏是以第二次世界大战的西欧战场的真实史实为基础，二战中的各重大战役或多或少的都在游戏中有所体现。跨度从1942年的北非战场至1945终结纳粹的柏林巷战。历史上确实存在轴心国与同盟国互派特种部队暗杀对方首脑的事件，但双方的暗杀无一例外都失败了，在战争中敌方的警戒是相当高的。游戏为了还原真实的二战，各场战役中出现的武器装备也都是完全再现二战时期的真实武器装备。但该作的剧情设定不光是历史事件，在此基础上还加入了多个传说中的事件。游戏中玩家将阻止德国研究原子弹计划，这在历史上是存在的，传说中面临失败的疯狂的希特勒有无数的计划，不光是研制导弹与原子弹等高科技的武器，还有一些恐怖的魔幻计划，比如不怕死的吸血鬼士兵，让死人复活的药物等等，这些不可能成功的计划现在都整合进了《黑暗行动》之中。这是一个幻想与历史交织的二战传奇。



二战可供用作游戏的事件太多了，但这次不光只有史实。

New Character

爱德华并不是孤军奋战，他很幸运，在这个行刺希特勒这么重大的暗杀计划中竟然有不少美女队友。科迪利亚（Cordelia）就是该作的第一女主角。同伴都是具有不同特异能力的强援，为了刺杀希特勒这个共同目标团结在一起。游戏支持最多 4 人参与的 Xbox LIVE 连线合作过关以及语音交谈。

美女特工，带刺的玫瑰……



↑对于特种部队来说，敏感心细的女性是必不可少的。

Cynthia Rivele

心连心手牵手团结一致，毁灭法西斯德国解放欧洲。

游戏中主人公的特种部队是以破坏为主要任务，因此只装备有轻武器，无法与敌方的装甲部队正面交锋，此时只能在战斗中先从敌人手中夺取强力的反坦克武器进行反击。而且部队的小规模决定了要生存下去就只有紧密团结，在这里每个人对完成任务都是不可缺少的。



Cordelia Break



Deutsches Afrika Corps Foot

纳粹死忠，现真身……



↑在雪地中缓缓行进的纳粹军，乍一看好像是普通士兵，但请注意他腥红的眼睛。

骇人听闻的计划，疯狂法西斯的反扑。

在战争愈演愈烈的时代，那种在和平时期闻所未闻的疯狂计划听起来是那么的合理。纳粹的灭亡之日越近，希特勒这个战争狂人的脑子里的想法就更血腥，更不可理喻。爱德华所在的英国特种空降部队窃取的一连串惊人秘闻使他们大吃一惊，他们更加坚定了杀死希特勒的信念。然而，狡猾的法西斯已经知道这支特种部队的来历，直属希特勒的一支神秘部队盯上了他们，前方一个个陷阱在等待着这支小分队。

二战的另一种体验，遭遇魔怪大军的刺激。

1

爱德华他们做梦也想不到会碰上非人的士兵，在《黑暗行动》中敌方角色的一大特色就是吸血鬼与丧尸的加入，在游戏影像中我们甚至可以看到狼人变身！这样的二战真是疯狂到家了，纳粹的秘密部队在游戏中后期会完全现出真身，他们全是一些嗜血的怪物，刺激的时候到了。



↑深埋地下的死尸复活了，这些肉体早已腐烂掉了的骷髅，我们手中的枪炮会有作用吗？

2

特殊部队主要工作是各种破坏任务，与敌要塞或装甲兵遭遇时，我们要在战斗中夺取敌方的作战装备，不但可以卸下敌方的武力，也能强化我方的战力。游戏中有武器的命中率、弹药数限制、射程距离等，可破坏关卡中的物件来制造有利地形，将这些因素考虑进去顺利完成任务，会是玩家在《黑暗行动》里的一大战略考验。

↑主人公的能力值有RPG的升级要素。



↑遭遇坦克时由于缺乏重武器，硬拼只有死路一条，去抢火箭筒吧。

3

游戏的攻击方式多样，预定收录英、美、德等各国军队的武装约 40 种，包括机关枪、狙击枪、手枪、军刀，以及手榴弹、反战车火箭炮、地雷、炸药等多样化的装备，每种武装都具备不同的射程、弹数与命中率特性，需视战场状况来善加利用。玩家部队角色也具备各自的攻防技能，可自行组合搭配，技能等级会随战斗经验值的积累，角色的升级而提升，妥善掌握技能与各角色的特殊能力，来与一般攻击搭配，将是制胜关键。



↑既然都有吸血鬼之流的非人类了，那我们也用魔法攻击。

美女与机器人的世界——BALDR BULLET EQUILIBRIUM

バルドバレット イクリブリアム





2007年的东京电玩展上，除了众多大型厂商的重头作品，还有一些规模较小的厂商也展出了自己的特色作品，这些游戏虽然不如那些广受欢迎的大作那么高人气，但仍有不少FANS拥护，TGL展出的PS2游戏《光神的弹丸 均衡》就是一款很不错的科幻口味浓重的动作冒险游戏，TGL的风格还有一定市场，从在场的日本玩家的反馈看来，这款美女加机器人的游戏确有独到之处。□文/龙马

剧情

在巴尔迪斯特和反巴尔迪斯特的战争中，作为政治与军事上的缓冲机构，存在着一个叫做“巴尔特尔系统监视军”的一支军队。这支军队在南美方面有一支第14实验机动连队（SERR14），该连队现正被恐怖主义所威胁，一个叫做“巴尔特尔友爱协会”的过激派，这些狂信者将把这支小队拖入战争的泥潭。为了避免被恐怖主义狂信者拖入持久战，一个年轻军官被秘密地调到了第14实验机动连队。

PS2	本刊译名：光神的弹丸 均衡			CERO 審査予定
	TGL	7140日元	10月25日	
冒险	DVD-ROM	日版	1人	记忆卡容量未定

“破坏电脑控制的世界找回真我!!”

在PS2生命的末期就如同在PS生命的末期一样，大量美少女游戏加入争取分到最后一杯羹，TGL在美少女恋爱冒险游戏方面可算是老手了，这次推出的《光神的弹丸 均衡》可算是同类作品的佼佼者。游戏舞台是在政治、军事、生活等一切都处于一个叫做“巴尔特尔”网络系统管理，机器操纵人类的世界，人们生活被高度程序化。信奉“巴尔特尔”的人们视这一系统为“人工之神”，认为“巴尔特尔”使他们的生活有了保障，但还有相当一部分人质疑这种生活方式，认为活生生的人处在冷冰冰的机器控制下是荒谬的，持不同观点的两派矛盾逐渐激化，终于酿成了一场战争。

不断升级你的机器人冲向战场。

游戏的战斗方式是操纵着机器人搏斗，而冒险剧情方面主要就是各主人公的对话，根据对话内容选择不同的回答会影响故事的发展。本作的特色机器人战斗中，玩家可以选择4种武器，不同的敌方机器人用不同的武器所收到的效果也不一样，随着战斗的胜利，经验值的增长能使武器升级，你还可以开发新的武器，成长要素是战斗的重中之重。



萝莉闪亮亮的大眼睛眨巴眨巴。



大概在6、7年前，TGL的大名对日本和中国的PC游戏爱好者而言是如雷贯耳，当时TGL每年都有大制作问世，如《战国美少女》系列，《神奇传说》系列都是极有人气的经典，特别是《神奇传说 时空道标》被不少玩家永世珍藏。TGL衰落后注意力逐渐转向了家用机，希望这款游戏仍能带给我们感动。



↑出现了！传说中的“眼镜娘”，这种四眼美少女斯文中透着一丝顽皮之气，笑容天真烂漫。

神秘的第14机动连队力挽狂澜。



↑战斗采用的视点从上而下，注意接敌距离。



↑第14机动小队各角色拥有的机体特性不一样，不同任务应活用不同机体。

超靓的人设萝莉御姐投怀送抱！





↑美女不光长得好看，还很擅长摆POSE。

如果这款游戏是由PC游戏爱好者来推荐的话首先要赞的肯定是游戏的人设，TGL多年的美少女制作功力是不容置疑的，当年《战国美少女》的天心、日奈不知迷倒了多少痴男怨女，超靓的人设一直是TGL最大的撒手锏，你不用游戏光看就有一种赏心悦目的快感，这就是TGL的人设！让我们一同期待家用机上最强2D美少女的降临吧！



戦国BASARA2 英雄外伝 HEROES

PS2	本刊译名：战国BASARA2 英雄外传			CERO B
	CAPCOM	5480日元	11月29日	
动作	DVD-ROM	日版	1-2人	记忆卡容量未定

宁可我负天下人，不可天下人负我。

CAPCOM正式宣布旗下的人气动作游戏《战国BASARA》系列最新作《战国BASARA 2 英雄外传》将于2007年11月29日发售，除了PS2外还有Wii版。游戏承袭《战国BASARA 2》的基本架构，登场角色达30名，原来以敌方角色登场的多名武将，本作中将成为可操纵角色，并且加入了各自原创剧情，招式动作全面翻新，人物形象也由原作的粗犷变得卡通化。 □文/龙马





战国纷争乱世出英雄

←面对蜂拥而上的敌军，燃烧着旺盛的斗志，拿出你的看家本领吧。

为了一己私利不择手段

松永久秀

松永久秀是日本战国时代的代表人物之一，以彻底追求私欲全然不顾信义的智谋枭雄形象广为人知，屡次背叛所投效的势力，并杀害足利幕府第13代将军足利义辉，是当时红极一时的乱世枭雄。前作中作为敌武将登场的他必将是一位厉害角色。



战国英豪大乱斗

《战国BASARA》系列是CAPCOM制作，以日本战国为舞台，操作著名武将进行华丽战斗的动作游戏。前两作《战国BASARA》发售后，帅气华丽的动作与别具一格的角色设定颇受好评。此次发表的《战国BASARA 2 英雄外传》类似于光荣《无双》系列的续篇《猛将传》。



↑超炫的必杀技是游戏中的一大亮点，将敌人打得落花流水。

多年南征北战心血结晶的传承

PS2版《战国 BASARA 2 英雄外传》将提供存档继承功能，玩家可以把PS2《战国 BASARA 2》中修炼角色的等级、武器、防具、角色专用道具等成果转移到英雄外传中使用。你现在就可以准备出阵武将了！

群雄逐鹿英豪后浪推前浪——

新参战武将现真身



羽扇纶巾入乱世

骏河国守护大名今川氏亲三男，今川家主，一直过着养尊处优的生活，在战国各方势力争斗白热化时，为在天下一统大势下不落后于人而参战。今川义元擅长使一折扇，形如鬼魅，招式诡异。



↑一柄折扇动将起来如蝴蝶飞舞。



立宏志一统天下

由于本作人物形象偏向卡通化，少年时的德川家康就更显小孩子气了，德川家康身为德川家主一直运气不错，战国时期正是其积蓄力量飞速成长之时，与本多忠胜联手为统一天下而战。



↑枪棒之长在于远处连续打击。



彪悍武僧逞英雄

本愿寺十代法主证如的长子，主张"他力本愿"，指无法凭一己之力修成正果，在本愿寺越加强大的情况下，不惜金钱与人力加入战团，本愿寺显如体格彪悍，武器巨大，以混战中能以一敌百。



↑杵棍一抡将众敌兵轰得七零八落。

点评人 北斗





DRAGON BALL Z Sparking! METEOR

PS2	本刊译名：龙珠Z爆发！流星			
	NBGI	7140日元	2007.10.4	
格斗游戏	DVD-ROM	日版	1-2人	61KB

一百六十人共演超豪华大乱斗！众多创意组合让你实现梦幻对决！

以《龙珠》为题材的格斗游戏，近几年一共出了多少款我已经记不清了，单只是NBGI的龙珠系列，最近这些年就以超过每年一款的频率在发售，甚至快要达到半年一款的速度了。为什么厂商会如此热衷于制作龙珠的游戏？自然是由于动漫原作在全球范围内的超多支持者，即便是过了二十多年，龙珠在动漫界的经典地位也是绝对无法动摇的，再加上这几年龙珠热的明显复苏，所以厂商肯定不会放过这么明显的机会了。"龙珠Z"系列的三款作品曾经连续获得了百万份的销量，后续几款作品虽然没能再次达到百万份，不过四五十万份的销量在如今的日本游戏业界也已经是非常不错的成绩了，何况游戏的制作成本又不高，这样的摇钱树，上哪找去？

这次的主题曲采用了日本知名动画歌手影山浩宣所演唱的原创主题歌曲"Super Survivor"，个人感觉这首歌还不错，但是听起来总不如系列同时也是原著最为经典那首超热血OP来得有感觉。开场动画做得不错，仍然采用了系列以往的3D背景加2D渲染人物的风格，运镜时多次聚焦"正邪"两方阵营的三大超BOSS级人物，最后在双方的气功波对决中拉开了游戏的序幕。操作方法和游戏的基本系统和前几作没有太多变化，给系列玩家以非常亲和的感觉，"一看就知道是龙珠"，不过在不少地方还是有一定的改动。

剧情模式一直是系列必不可少的要素，这次也不例外。不过与"NEO"多达200场的战斗相比，这次50场左右的战斗似乎缩水了许多，然而实际上并非如此，有许多场战斗都是车轮战，一场战斗中可能双方都会走马灯似地换上换下N多个人。当然，总体来讲，剧情模式的战斗数量确实是缩水了，比如一个大的篇章往往只有4、5场战斗就完结了，许多原著的对决都没能在游戏中登场，让人感觉跳跃太大。

本作加入了一个全新的设定，那就是在剧情模式的战斗中，几乎绝大部分战斗过程中都会加入一定的剧情，屏幕正下方在特定的时间会出现R3的按键提示，此时按下R3的话就会推动剧情的发展，使原作中的经典镜头得以在战斗中重现。这个设定无疑使玩家的代入感有了很大的提高，另外不少战斗中最后会由于剧情的原因，直接发动必杀技将对手KO。不过个人认为让玩家自己动手将强悍到没谱的BOSS干掉应该会更有成就感。



这次在剧情模式中加入的"IF编"还是比较有意思的，这里面的战斗都是厂商的原创战斗，包括小悟空对阿拉蕾的梦幻对决、老八对人造人16号的人造人之战等等，都非常有意思。说到这一点，就不得不提及"任务100"模式，在该模式下一共有100个关卡等着玩家去挑战——从这个角度来讲，其实本作的战斗并没有缩水。而在"任务100"模式中的那些组合可谓非常恶搞，有"美女与魔兽"、"勇者与魔王"、"魔王家族"……等等，不得不佩服制作人员们的创造力，可以说是把原著中几乎所有角色都进行了非常有意思也颇具个性的组合。这是本作不得不说的亮点。

本作登场角色数量之多也是史无前例的，前作120人就已经非常震撼了，这次更是多达160余人，基本上原著中大部分角色都能登场了，甚至连"弗利萨军兵士"这种角色都有……如此多的人物出现，自然就无法很好地掌握角色之间的平衡性了，许多角色之间的强弱对比太过明显，比如你用"弗利萨军兵士"，别人用"悟吉塔S4"，胜出的几率实在是小得可怜。当然，系列作品本来就不是一款讲究严格判定的动作游戏，让这么多角色登场是为了增加游戏的热闹程度，毕竟这不是面向准格斗游戏铁杆的游戏，可以理解。

"龙珠模拟"模式有一定的模拟养成的味道，每十天为一个周期，玩家可以选择在此期间进行提高攻防和体力，也可以外出探险和回复体力等，之后进行战斗，胜出后就能再继续新的一轮，感觉是一个融合了模拟、角色扮演以及格斗的模式。"武道大会"模式中各项赛事的开启不再是需要特殊条件，而是改为与现实时间相对应，这个设定有新意，但是让玩家为了玩某些赛事三更半夜起床似乎说不大过去吧？——尽管我们可以通过更改PS2系统时间来解决这个问题。

在"角色图鉴"中可以查看所有角色的画像、人物介绍、配音以及不同服装的造型，让人感觉很体贴。另外本作不必再进行道具合成了，毕竟不是什么要素都往游戏里加都是合适的，太多的要素反而会影响玩家的注意力，这次的删减是个改进。具体到战斗操作部分和前几作差不多，按键和摇杆的使用频率极高，如果你是一个龙珠迷的话，那么本作毫无疑问会是一款"毁手柄加毁手"的游戏（笑）。

B



【点评人/荇菜】感觉最近几年龙珠系列的游戏推出速度好像明显加快了，特别是这两年的作品可说接连不断。这次的剧情模式战斗只有50场，和"NEO"中的200场比起来，只有四分之一，不过"任务100"模式中的那100场战斗倒是差不多足以弥补这个缺憾了。操作方面没有大的变动，玩过前作的朋友可以很快就上手，究极必杀技的发动和成功比前作容易了不少，不过似乎特写画面也短了一点，似乎没有前作中来得有魄力。乱打和对波时都需要玩家狂转左右两个类比摇杆，单机模式中还好，在两人对战时，这种场面的几率大增，手会很累。

B



【点评人/龙马】一进入游戏，变化最明显的就是主题曲的变动了，我不认识演唱者影山浩宣，据说在日本也算是知名歌手了，倒不是说这首主题曲不好，只不过习惯了以前那首，这次突然变化，总有些不大习惯。剧情模式里每一大篇中的战斗过少，太多战斗没能战斗，特别是在经历了"NEO"的200场洗礼后，感觉这次实在是太过简朴了些。在战斗中通过按R3推动剧情发展的设定有意思，可以提高玩家的代入感，不过有时候你必须等角色罗唆半天台词后才能"正式开打"，这多少有点郁闷。可以在图鉴中查看各角色配音和人物介绍的设定很好。

B



【点评人/雪飞】本作最有意思的模式应该就是"任务100"模式了，在这里面有各种各样的组合等待着玩家去挑战，许多组合的设定都相当有创意，不得不佩服设计这个的工作人员们，实在是太有才了！各角色间的强弱差异比较明显，正好符合我以强凌弱以大欺小的DIY精神。这次的登场角色数量也可以说是前无古人了，160名角色，在"NEO"120人的基础上再次大幅增加，按照这个走势发展下去，估计原著中只要上过镜头的都可以参与乱斗了。既然有这么多的角色资源和支持它的玩家，厂商不妨考虑制作一个龙珠的战略游戏，说不定也会很有意思……

B

LOADING画面时屏幕左下角随机出现悟空吃饭、悟饭拔萝卜、贝吉塔俯卧撑的动画，可连打圆键加快速度。

点评人 雪飞





ASH ARCHAIC SEALED HEAT

アルカイック シールド ヒート

NDS	本刊译名：远古封印之炎			CERO A
	MISTWALKER	5800日元	2007年10月4日	
战略角色扮演	卡带	日版	1人	2Gb

野心家破坏力量平衡独霸天下 火龙肆虐、星球毁灭危在旦夕

在以前公布的本作情报中，玩家看到都是精美异常的CG和游戏画面，而本作在这方面也确实下足了工夫。可惜的是战斗游戏画面虽然精美，但进入战斗之前，玩家看到却只是一堆模糊的人型。在刚刚进入游戏时，玩家会被声优们充满磁性的声音吸引，但随着游戏的进行，却渐渐发现其实真正像样的语音几乎都集中在第一话。虽然这样可以利用第一话语音吸引玩家，展示厂商的制作实力，但因为后期基本没有语音，会让玩家产生一种被欺骗的感觉。虽然也许是因为本作需要的容量过大，导致厂商不得不放弃语音，但稍微调整一下，让游戏各话语音像CG一样分布平均，或者就索性放弃语音，效果都应该比现在这种虎头蛇尾型语音好得多。

游戏的主题很有教育意义，提醒人类不要再过于依靠科技的力量发展，而忽视了环境保护。但游戏故事却比较俗套，又是穿越时空拯救世界，这种题材的作品玩家实在是见得太多了。游戏中的敌方BOSS其实只有机导将军和野心国王两人，只是穿插了火蛇和一个因憎恶而生的怪物。本作的游戏流程很长，又没有丰富的BOSS级人物支持，使玩家在游戏中必须跟相同的BOSS战斗好几次。每次跟玩家战斗的BOSS能力跟以前没有什么差别，不过是体力高了不少，因憎恶而生的怪物就是最好的例子，在游戏中玩家必须击败它三次，三次战斗几乎没有变化，恐怕没有多少玩家会对这样的设计满意。如果让我选择，我宁愿本作牺牲掉CG，把富裕的容量用来增加些BOSS级人物和分支剧情，跟每BOSS战斗都要用不同的方法，使玩家每场战斗都充满新意。其实不光是敌方BOSS过少，敌我双方的士兵种类也一样存在这个问题。在游戏中的第一场战斗中，玩家便要消灭火球怪物，而到游戏的终章阶段，玩家还是要跟它过招。在本作中玩家只能招募到战士、黑白法师、盗贼等七个职业的灰战士，在一般的角色扮演游戏中，七个职业并不算少，但对一款战略角色扮演游戏来说，七个职业却远不能满足玩家的需要。在职业方面除了种类不够丰富以外，还存在着一个令人不解的设计，那就是本作无论主人公还是灰战士，都没有转职设定。完成本款游戏玩家至少得玩上四五十个小时，玩家游戏十个小时左右便可以熟练掌握各职业特性，以后的三四十个小时玩家只能是使用自己非常非常熟悉的队伍，用以不变应万变的组合，单纯地为了打通游戏而战斗。失去了转职系统的支持，玩家也会失去锻炼队员而得到的成就感。



本作的战斗每名主人公都率领一支部队，每支部队都可以编入两名灰战士，通过长时间的战斗，这两名灰战士与该主人公结下深厚的友谊，玩家可以选择是否将其吸收。将灰战士吸收可以提升主人公的能力。而且被吸收的灰战士跟主人公并肩战斗时间越长，被吸收后主人公提升的能力数值越高。因为本作的人物级别上限为三十，想提高三十级主人公的能力就必须吸收灰战士。但吸收了灰战士后，玩家必须招募新的队员补充到队伍中，而新队员使用各种技能的熟练度则比较低下，绝对不如以前的成员用得顺心，吸收灰战士得到的能力提升在短时间内并不能弥补失去那名灰战士的损失。再加上想要吸收灰战士必须长时间带他战斗，即使不让主人公吸收灰战士也一样不会影响玩家完成游戏，因此很多玩家都会选择不去吸收灰战士，吸收则成了并不实用的设定。

战斗时间过长也是本作的一大缺陷，最初的战斗还好，玩家基本上可以秒杀敌人，但到游戏的中后期，敌人不是每队三人，就是体力颇高，玩家每消灭一支敌人队伍都需要拿出不少时间。其实本作的游戏流程并不算长，但却因为拖沓的战斗，使玩家不得不拿出几十小时才能通关。而本作的战斗系统实际上手以后，发现其实并没有太多的新意，不过是将角色扮演游戏的战斗搬到战略游戏中，在每支队伍中都搭配上可以回复体力的角色会大大降低战斗的难度。虽然有AP值限制玩家和敌人的每回合行动，但相对单调的敌人和地图魔法，简单的职业搭配都使本作的战略性并不突出，游戏时间一长玩家会陷入简单的重复劳动，随之而来的则是强烈的枯燥感。

为了配合硬件，本作采用全触摸操作，乍一听觉得很不错很有诚意，但实际操作以后却会让玩家非常怀念传统的操作方式。个人认为战略角色扮演游戏的乐趣在于战略性，并不是新颖的操作方式，操作之前的思考才是游戏的重点，玩家在思考完毕后，使用传统的操作方式可以非常流畅地下达战斗命令。而在本作中玩家下达指令时则必须要在下屏幕上诸多的小小标志中挑选合适的命令，既大大浪费了宝贵的时间，又会因小小疏忽下错命令。

虽然说了本作不少缺点，但其实本作是一款非常值得一玩的作品，玩家在游戏中一样会得到不少收获。

B



【点评人/北斗】之前曾经宣传得沸沸扬扬的作品，宣传片中动人的CG和精美的画面着时让人期代。实际进入游戏后，刚开始时也确实印象很好，不过玩到后面才发现，不论是CG还是语音，精华基本上都集中在了最开始，让人有 虎头蛇尾的感觉。本作的战斗系统不知道该用"有新意"还是"感觉怪怪的"来形容更合适，小队制的设 定和实际战斗过程让人感觉更像是一款RPG，七种职业对于战略游戏来说实在是太少了点。关卡中敌人的等 级会与玩家的保持一致，"练级"的意义主要在于提升各项技能的熟练度。本作在战略性上还有很大的进步空间。

B



【点评人/龙马】坂口博信先生的MISTWALKER自从成立以来新作连连问世，而且都是大型的RPG，这让我产生了很多疑问，但现在结果出来了，这款NDS平台的《远古封印之炎》的品质让人失望，坂口的威信再次受到打击。一开始游戏超强的画面强烈调动了玩家的游戏欲望，但玩下去就会发现本作最大的缺点，太长了，太长了，这长又不关剧情的事，是战斗太单调无聊，你在后期的战斗中不会杀死很多敌人，是那怪异的系统和别扭的操作谋杀了你大量的时间，我还是喜欢各类型游戏都能突出自身的特点，用游戏性吸引玩家。

C



【点评人/小沛】我对这个游戏可是期待已久了，因为自从最初公布便被其精美的画面吸引，而后来经过了长时间的等待，也对这款作品抱有极高的期望。这个游戏的销量让人大跌眼镜，实在让人想不通。就我对这个游戏的整体印象来说，第一眼的感觉非常好。精美的CG还有语音，怪不得这个游戏需要2G的容量。不过玩到后来，发现了一些虎头蛇尾的迹象，特别是语音的缩减非常明显。至于游戏系统，大致还算不错，就是升级和吸收灰战士的设定还欠考虑，似乎这两个提升能力的方式并没有各自明显的优势。最后就是这个作品太消耗时间了。

B

在自由战斗中按评价可以得到不同的奖励，达到S级奖励的武器可以带到二周目。

GUNDAM BATTLE CHRONICLE

点评人 龙马





作为《高达战斗》系列的最新作，本次的《编年史》追加了大量全新的要素，是拥有PSP主机的高达饭们不可不玩的一款游戏。

PSP	本刊译名：高达战斗编年史			CERO A
	NBGI	4577日元	2007年10月4日	
3D动作	UMD	日版	1人	608KB

充实！原创众多特色任务！再现！原作各大经典战役！

本游戏已是PSP主机上同系列的第3部作品了。在经过了《战术对决》与《混战》历练之后，《战斗编年史》无论是整体画面还是操作系统，都变得更加的成熟。本作的剧本方面，收录了从U.C0079至U.C0087的大部分原作故事。除了继承前作中的《机动战士高达》、《08MS小队》、《口袋里的战争》、《机动战士Z高达》之外，还新追加了《0083星屑的回忆》、《机动战士ZZ高达》、《0093逆袭的夏亚》，《高达前哨战》以及《机动战士高达外传——THE BLUE DESTINY》等共计9部作品。

本作中将各个剧本的机师全部加起来总共有40人以上，充分地满足了不同玩家的喜好。除了可以选择自己喜爱的原作机师以外，还能在游戏开始时创建两名原创角色，并决定他们的特性（是否是NT）。根据选择人物特性的不同，战斗时成长的速度也会有很大的差异。至于是选择先天不足，后天过人的新人类，还是选择正好相反的普通人，就要看各位玩家的喜好了。另外，由于在年代剧本完成之前使用原作机师是不会有任何成长的，并且原创玩家原创的角色能力也并不低，这就使得原作机师的存在意义变得很低了……

在机体方面则完全继承了前作的80余种MS，再加上本作新剧本中的5、60种，MS与MA的总数超过了140种。面对如此丰富的各式机体，恐怕大家都会不知该如何选择了吧。游戏中每架机体的使用方法也是各不相同的。除了擅长格斗战与擅长射击战的区分外，就射击系机体内激光武器、实弹武器、连射武器的使用方法也完全不同。在本作游戏中机体的性能并不是最重要的，真正评价一架机体是否够强，主要还是要看其是否装备有1、2件究极的武器。



说过了人物、机体还要说说任务。本作中的任务比起前作自然是进化了不少，如果只是单纯的从大的场景上来看，的确是与前作没有什么太大的区别，但是只要仔细观察就会发现本作新加入的一些东西……比如机体的细微动作，0079年的任务雨のベルファスト中，天空下起的瓢泼大雨，0087年的任务カラバ进攻中，天空刮起的沙尘等等。天候方面的变化也是本作的一大特色，游戏中在陆地场景执行作战任务的时候，会有晴、雨、云、雾4种不同的天气效果。根据天气情况的不同，执行作战任务时也会受到一定程度的影响。还有，除了天气的效果之外，游戏中对时间的划分也更加明确了。同样是在陆地场景执行任务的时候，全部的任务都被附加了昼、夕、夜3种不同的时间。气候与时间设定的加入不仅只是影响了各个任务中的场地效果，同时也是间接改善了玩家由于长时间游戏带来的视觉疲劳感……在本作中时间与天候的加入也还算是次要的变化，最主要的一点是全新追加了无重力情况下的宇宙战与低重力下的水中战！感觉本作中的宇宙战与次世代主机上的同类高达游戏中的宇宙战相差无几……对于像GP-03D这样的究极MA来说，新增的宇宙战场成为了它们大活跃的舞台。而水中战则可以说是本作游戏最值得称赞的敌方之一。无论是低重力环境下的机体操作感，还是水中场景的画面，都制作得非常到位。由于有了水中战的舞台，吉翁军中的水路两用MS也终于找到了展现自己能力的机会……在陆地上行动缓慢的MS，到了水中机动力大增，而且再加上非水战机体的能力全面下降，魔蟹等机体占足了便宜……顺便说一下，选择联邦军进行游戏的玩家在进行这些任务舞台时可就要特别小心了，初期即便是不要求高评价，只是通过都非常费力，但可以在后期有了强力机体后再回来复仇……另外，本作任务中的另一大特点便是加入了分支路线系统。在某些大型的作战任务中，根据玩家完成的情况或达成规定的特殊条件，会出现两条不同路线，难度方面自然也有着较大的差别，有实力的玩家可以去挑战高难度的路线，想要安全完成任务的玩家则可以选择简单的路线。



本作的游戏系统也得到了大幅改良，全新追加的机体、武器强化系统可以说是本作的最大特色了。通过在游戏中完成任务后获得的奖励点数来对自己的爱机进行强化，改造出属于自己的特色机体！并且根据作战任务的不同还可以随时调整自机的性能，在地面战时可以大幅强化バランサ-能力，使机体跳起落地后的硬直时间大幅缩短，在面对敌方舰队战时，则可以大幅强化ビ-ム防御能力等等，本系统的加入使得游戏的玩法变得非常的灵活。另外，在实际的操作上也比前作更加的复杂，各种键位的灵活组合对于刚刚接触本作的玩家来说，可能还真要花费些时间来磨合。总之，本作的确可以称得上是一款十分耐玩的游戏，同时也可以说是一款低成本高素质的游戏，并且也还是拥有PSP的高达饭们不可错过的一款优秀作品。

A



【点评人/荇菜】高达战斗编年史登陆PSP，继承了BANDAI的光荣与传统的新锐掌机作，令我体内的高达细胞着实颤抖了好一阵，上手之后才发现，简直就是PS2某游戏的翻版，不论是操作感、游戏画面、武器等等，根本是如出一辙，只不过添置了些许剧情，不过面对对高达有爱的众多FAN而言，也算是有个交待了。战斗中，可以使用原创人物登场也可以选用高达中的著名人物，但是使用非原创人物的话没有经验值；不知道是武器进化了还是防御减弱了，一击毙是本作最大的特点；如果觉得难度太简单的话，一周目以后的EX剧本绝对值得挑战一下。

B



【点评人/北斗】系列游戏在PSP上的第3作，本作不论是在登场作品、可选择机师还是机体数量方面都再次有了明显的提高。新加入的原创机师可以选择后天成长高的NT或是先天能力高的普通人，可能是厂商为了不让原创机师太弱被玩家们忽视，感觉原创机师的能力值似乎过高了，只是这样就无法凸显原作中那些逆天NT们的变态能力了。可选择的机体数量很多，不过游戏中除了水战等情况外，机体性能的差异并没有想象中的大，强力武器的搭配实际上要更为重要。喜欢高达的朋友，一旦上手后有可能长时间都不愿停下来。

B



【点评人/小沛】《高达战斗》系列的第3作，《高达战斗编年史》如期在PSP上发售了。本作中全新追加的挣点数改造机体系统非常有意思，在同类游戏作品中的垃圾机体到了本作中也能够大活跃了。诸如使用铁球之类的机体一炮一个地将敌MS击破，那是何等的爽快！感觉本作中宇宙战时，MA的能力有了大幅提高，尤其是在对MS战时非常明显。本作中的机师虽然数量众多，但能力方面却大同小异，要是光看能力数值，不看名字和头像的话，估计谁也分不出谁是谁来。况且，在游戏初期选择的原创角色能力就非常强，完全可以一气用到游戏通关。

B

本作中通过输入密码获得的EX任务非常具有挑战性，推荐有兴趣的玩家都来体验一下。

点评人 龙马





syphonfilter DARK MIRROR

重制版，从PSP上逆向移植到PS 2上的重制版《虹吸战士》。对于喜欢谍报和潜入游戏的玩家来说，本作值得一玩。

PS2	本刊译名：虹吸战士・黑镜			T
	Sony Bend	39.99美元	2007年9月18日	
谍报动作	DVD-ROM	美版	1人	274KB

特色舞台构筑乱世时代图景 全新人物演绎历史传奇故事

对于某些人来说，特工游戏就像是毒品一样，这会让人上瘾。比如在本作里面，看着蓝冷色调的场景，穿着深色的潜入服装，这些就已经让我知足。何况还加入了各种特工专用的武器和装备，红外热能感应、夜视仪、消音器、狙击步枪等等，另外，喜欢射击游戏的玩家也能充分享受到从AK-47到M16的扫射乐趣。

因为之前没有玩过这个系列，所以认为《黑镜》中的系统设定比较有趣。在以前玩过的类似游戏中，直接射击消灭敌人后，不是引起附近的敌人注意，就是什么事都没有。在本作中，玩家完全可以按照自己的方式，选择暗杀或者直接射击。在系统设定中，这两种方式也都会得到不同的奖励。而且，在使用不同手段杀死守卫，还会得到不同的奖励，比如暗杀和利用周围环境杀死敌人。暗杀就是在敌人为察觉的前提下，一招毙命，比如拧脖、割喉和爆头。利用环境就是射击红外炸弹或者瓦斯罐等可爆东西，爆掉附近的敌人。还有，在某一场景里面，一枪爆掉花瓶和敌人的头部也算是利用环境。

暗杀，有人喜欢使用匕首，我比较喜欢狙杀爆头。确实，匕首割喉非常酷，而且尾随趁机而上很爽。但是，在一个超远的距离，使用沉重的狙击步枪瞄准对方摇摆的脑袋，那种一枪爆掉的感觉也很过瘾。而且，你也知道，狙击后的回声很大，从声音效果上来说也要比割喉好。尽管本作是从PSP上逆向移植到PS2上的，从单一摇杆变成双摇杆，但是对于习惯鼠标加键盘的我来说，如此射击游戏真的不过瘾。所以，对于我，只把本作当成需要耐性控制的暗杀游戏，而不是《荣誉勋章》类的“一路杀到底”。不过，就我个人而言，还是喜欢那种“一路杀到底”，而且在仔细的游戏后也会发现，并不是完全的“杀到底”。



在玩本作之前，《虹吸战士》的大名早就听过多时。放入光盘后，发现本作的游戏模式算得上是丰富了。除了主线任务的故事模式外，还有适合首次接触本作玩家的训练模式，最后，通关的玩家还能在任务模式里面一试身手。没有多想，先进入了训练模式。训练模式一共分为三关，玩家只要按照语音提示作出相关动作即可过关。当然，这些提示语都是英文，我根本听不懂。按照之前的经验，差不多把第一关过去了。因为嫌麻烦，我退出训练直接进入了故事模式。

在第一关开始后，因为还不是十分了解游戏内容，直接使用冲锋枪扫色附近敌人，还使用手枪点射狙击塔上的守卫。不用说，这么打浪费了很多时间，死了无数次。查看过关记录的时候，发现自己的分数少得可怜。这时我才发现自己的打法完全出了问题，这是一款特工游戏，不是毁灭战士。于是重新开始，小心下蹲躲藏，走路轻手轻脚，永远保持靠墙，被敌人发现后退出重新来，这样才慢慢玩出本作的感觉。哎，这类游戏我还真不习惯。第一关很顺利，场景也不是很长，但是面对第一个首领时，出了点麻烦。因为对方使用的是大范围火焰喷射器，所以我开始的时候不停地寻找掩体。可惜这家伙的火力太猛，我又上楼打算狙杀，可是照样被烫得死去活来。记不清第几次开始了，打算直接冲过去看看瞄头射击有多大效果。结果，子弹打到他后背的燃料盒直接就赢了。这真是太简单了。

接下来似乎来到了中东的某个区域，这里的黄色调和伍兹冲锋枪让我倍感亲切。个人觉得，《虹吸战士》的整体风格都还不错，因为没有玩过PSP版本的原作，所以无法比较哪里增强了，哪里增加了新的流程。

在整个通关的过程中，我脑里一直有个想法：游戏的自由风格到底是厂商刻意为之，还是根本就没有考虑到这一点。因为，无论是使用秘密潜入还是正面进攻，无论是暗杀还是机枪扫射，只要你喜欢射击游戏就都可以轻松通关。按照这种思路，喜欢谍报游戏的玩家就可以采用潜入的方法游戏，而像我这种喜欢屠杀的玩家就可以采用直接冲的方法游戏了。可是，想是这么想，既然这是欧美的游戏，我想这种风格也正是开发团队希望达到的吧。

这么制作也有相应的好处，喜欢不同方式的玩家也可以适应一下另外一种方式。我就是，打腻了屠杀方式后，使用匕首割喉也是一种不错的体会。我想，那些一直秘密潜入的玩家们，也应该在屠杀中找到另外的快感吧。

B



【点评人/雪飞】喜欢本作在PSP上的表现，虽然不是很期待PS2版本，不过想到可以使用双摇杆重新游戏，所以还是有一点期待。我个人认为所谓的加强画面不过如此，游戏的系统设定和大部分的场景都和原版一样。由于非常熟悉本作的操作和内容，所以通关过程相当迅速，当然是在困难难度下。首领战没有任何加强，依然是迅速击破。现在重新玩这款旧游戏，倒是困难难度下的任务模式稍微吸引了我的注意。建议已经购买本作的玩家都来尝试一下这种难度下的任务，很值得你挑战。另外，对于首次尝试本作的玩家，可以先进入训练模式。

B



【点评人/小沛】PSP移植到PS2?不知道这会不会成为一种趋势，无论PSP版本销售的如何，厂商都有理由把它逆向制作成PS2版本。我一向把本作当作第三视角射击游戏来玩，至于秘密潜入的方面，还在苦苦研究中。本作的流程方面跟随PSP版本，通关时间不会很长，完全不会感觉到有新增加的剧情。对于擅长此类游戏的玩家来说，在困难难度下达到全隐藏物品收入和高分也不是非常困难的事情。对于不擅长谍报游戏的玩家来说，本作的操作非常简单。可是对于喜欢射击类的玩家来说，本作只是一块无味鸡肋，连饭后甜点都算不上。

C



【点评人/风林】故事和原作一样，还是那个红色组织，不知道特工加布在PS2上的表现如何，于是在第一时间畅玩了游戏。如果你喜欢这个系列的游戏，你一定会喜欢本作的。滑轮、红外夜视眼镜、消音器和匕首等等东西都依然存在，而且无论是喜欢暗杀还是直接攻击的玩家都可以在本作中找到自己喜欢的部分。像我这样喜欢使用匕首解决对方的人应该不算少数，其实除了割喉外，像是拧脖和狙杀都可以达到暗杀目的。另外还有其他的方法，比如把未察觉的守卫推进陷阱或者机械装备，射击红外炸弹爆掉附近的守卫等。最后，别忘了用火箭筒。

B

游戏的魅力不在正面交锋，而在割喉、拧脖和爆头上面。

GAME SUMMARY 世嘉拉力的次世代进化 全速疾驰于旷野的豪迈激情





当世嘉首次公开这款次世代竞速游戏大作的即时画面时，很多人都被这种真实的感觉所折服了。尽管该系列的前作表现并不是那么理想，但登陆次世代之后的新作还是让人非常期待的。本作是由世嘉的新工作室Driving Studio负责开发的，因为同时登陆PSP、PS3、Xbox360和PC平台，因此在画面上自然是要有着大踏步的提高。起码PS3、360和PC这三个平台的画面水平是非常高的，车体的逼真度自不必说，包括车身溅上的泥浆和雪都做得非常逼真。至于PSP版，终究是因为硬件的关系，所以不可能与家用机相比，不过在掌机是不错的表现了。



本作的操作感还算优秀，玩家将在游戏中亲身体验到赛车呼啸行驶的逼真感觉和紧张刺激的比赛，尽管在这之前大家必须和自己的爱车做长时间的磨合。《世嘉拉力 进化》融合了革命性的轨迹变形技术，使得游戏的驾驶感和操控感大大增强，虽然感觉上难度较高，不过却真实再现了越野的高难度驾驶感。再加上本作所突出的场地效果，绝对让您有身临其境的感觉。

本次的《世嘉拉力 进化》在路面的设计上有了大幅提升，一些比较松软的路面会由于车辆驶过而发生变化，这些变化除了在外观上的体现外，对于车轮的抓地力以及车辆稳定性上也会产生明显的影响。除了路面对车辆会产生影响外，天气因素也被加入其中。玩家在游戏过程中可以遇见各种不同的天气状况，对应不同的天气，路面也会产生真实的表现。不过这仅限于家用机版，在PSP版中，天气对路面的外观没有太多影响，只不过操作手感上的确会有不同的感觉。

本作中收录的最新拉力赛车也是一大看点。包括Impreza Sti、Lancer Evo IX、Fabia、206、Foucs等在WRC赛事中著名的拉力赛车都有登场表现的机会。不过本作除了可以更换轮胎外，其他的改装都被取消，所以大家也就只能驾驶这些真实的名车来比赛，而不可以改装出有个人特色的坐驾了。

GAME MODE 游戏的系统模式简述 简单的设定蕴涵丰富内容

本作的模式选择并不算丰富，包括：快速比赛、锦标赛、计时赛等。快速比赛就是让玩家能够马上进入到比赛当中的模式。这个模式里有15个赛道和14辆赛车可以选择，主要作用就是让玩家提前适应各个赛道。姑且就算是个练习模式吧。

锦标赛是本作的主要模式，就是以夺取比赛的冠军为目标。比赛前要根据赛道的特性调整自己的装备，比如砂石赛道就要选用抗磨损高但速度相对较慢的rally轮胎等等。进入这个模式后首先要选择3个大的级别，分别是：初级、中级和高级，进入这3个大的级别划分之后，每一个里面又会有4个小的划分，分别为：初学者、专业级、专家级和最终级。另外，这4个级别里又会有数量不等的赛事安排，并且每个赛事里都有3个赛道……不知道大家听着有没有觉得晕，反正打通这个锦标赛模式的话，基本要赛200场以上。

计时赛则是对自己驾驶技术的综合考验，只有通过对赛道和车辆的反复磨合，才能不断跑出佳绩。剩下的模式还有设置和个人资料，种类并不算丰富，但基本已经够你玩好长一段时间了。



←↑PSP版在画面上肯定是不如家用机那么华丽，但操作感还有游戏性方面都不输给它们，绝对是掌上经典作品。

PSP	本刊译名：世嘉拉力 进化			CERO A
	SEGA	39.99美元	2007年10月9日	
赛车竞速	UMD	美版	1-4人	48KB

本系列自2代起，在同类的作品中绝对处于顶级的地位。不过上一代却遭遇到了空前的冷场，也使得系列人气大幅下滑。不过本次的新作依然因为承担了系列复兴的大任而备受关注。本作拓宽了登陆平台的范围，涵盖了四个主流平台，并依照上次的经验教训，令本作恢复了以往成功时期的优良品质。 □文/小沛

SEGA RALLY REVO

GAME CONTROL 如顶级车手般驾驭爱车 感受风驰电掣的速度

这款游戏的操作方式比较简单，只不过需要玩家熟悉其中的感觉，拿捏好每次转弯的力度，以及准确把握踩放油门的时机等等。本作中没有多少高难度的技巧可以使用，不过就是需要玩家花费时间去“磨合”。《世嘉拉力 进化》没有太高的难度，上手比较容易的。可能光靠说的话，也不太好解释其中的要点，以下是最明显的几个应该知道的地方，算是入门级的指导吧。



首先，对于轮胎的选择很重要。在比赛之前,游戏会提示你下面的赛道比较适合用什么轮胎。相比过硬的操作技术,可能换一个真正适合的轮胎要更加实际。不过因为每一条赛道的路况都比较复杂，不可能有完全匹配的轮胎，所以大家要综合考虑，尽量选择适合的，而且也要尽可能躲开那些恶劣的地形。



其次，与其他竞速类游戏一样，在《世嘉拉力 进化》中赛车的选择也影响着比赛的策略。因为比赛的结果将由车辆的马力大小、轮胎的种类甚至天气的变化等诸多因素决定。游戏中提供了多种复杂的比赛环境，从起伏不平的沙石赛道到平坦宽阔的飞机跑道再到白雪皑皑的山间小路，再加上天气和季节的变换，这意味着游戏中将永远不会出现两条相同的赛道。这就需要玩家按照赛道的特点来选择赛车，因为游戏中的赛车都没有提供详细的参数，所以在选择时就要依照实际驾驶的感觉，自己去体会了。

然后是转弯的技巧。游戏中的每一个弯道都有较为固定的转向方式，例如超长弯道只需要断断续续地按方向键，U形弯道则需要按住方向键不放等，大家熟悉了每个弯道的转向方法后，就可以轻松应对了。另外，建议大家多用弯道内侧贴边过弯技术。由于本作对轻度碰撞的减速判定较低，所以贴内侧转弯不但可以无视碰撞，又可以缩短路程，比外侧减速要管用的多。

最后的建议就是提前练习。因为拉力赛的赛道路况非常复杂，除了固定的转弯之外，地面的状况也需要有个大致的了解。如果玩家直接进入正式比赛的话，是很难做到随机应变的，必须提前了解赛道的大致情况，并且也为挑选适合的轮胎提供了参考。

「世嘉拉力系列的伟大复兴！」

本作在游戏的一开始就能够抓住玩家的注意力，每次当你载入赛道的时候，都会有个大致的赛道介绍，这样你就不会由于开始游戏速度太快而无暇顾及比赛环境的情况。家用机版当中，各种环境的设置非常细致，例如在Savannah赛道里，长颈鹿看着天上的热气球吃草，在Alpine设置中，风车或火车伴随着悠闲的鸟叫声，在Canyon比赛时，他们为展示空中的队伍而设置了一个Hoover风格的水坝。这个一个充满阳光的世界，对于每一个了解原始的《世嘉拉力》的忠实玩家来说都非常熟悉。至于PSP版的场景，虽然没有家用机那么复杂，但天上的飞鸟、直升机，还有路边的碎石、油桶之类的东西也比较复杂，为临场感大大加分。

和所有的娱乐游戏一样，这个游戏的基础非常简单，最主要的部分是锦标赛，让你从在标准车辆里进行业余竞赛逐渐发展成为在经典车辆里进行专业竞赛。每个级别也分成不同的技术级别，这样的细致恐怕会让你觉得游戏的制作人也太过细心了，完全照顾到了一个初学者的成熟周期。当然，你也可以选择直接进行Quick Race或通过限时模式提升你的实战能力。游戏还提供了多人联机对战模式来检验你的进步，让你可以不必和冷冰冰的电脑对抗，而是与周边的赛车高手一较高下。

《世嘉拉力 进化》是个拥有非常优秀操作感的游戏，你不要一开始就妄图享受到非凡的速度感，你会发现车子在游戏中上窜下跳、左右碰壁，甚至那种严重的碰撞会让人惊恐，这要求你拥有更高更快的条件反射。慢慢的，你会觉得控制你的车子不再需要那么紧张，而是越来越随性，直至无视所有恶劣环境，而一路狂飙。



世嘉在先前关于游戏的发布会讲话都集中在实时竞赛的改进，这是不难理解的，因为这是让这个游戏从其它竞技类游戏中脱颖而出最简单的一种方法。这确实有一定的影响，首先在视觉上，赛道变得更有冲击力了，而在操作上你会体验到路面对车辆的细微影响。但在实际游戏中，一旦你发动油门，这些改进可能就会消逝在引擎的轰鸣声中，因为你会将注意力集中在速度上，这样你才可以尽快完成比赛。不过之所以你能够专心投入比赛，这和游戏的优良品质是分不开的。

《世嘉拉力 进化》的挑战在于对赛道的掌握，当你为争取最佳位置而进行技术性变道时，游戏确实变得非常紧张。其中夸张的物理学设计，以及技术性的驾驶体验都让你觉得这款游戏充满了刺激。不过事实上这个游戏还有很多需要改进的地方，最明显的就是AI。本作的难度基本都体现在了赛道上，而跟对手没有太大关系。似乎那些对手就是移动的障碍物，你只要保证在超车的时候别撞到他们就可以了，而且一旦你超过了他们，也就不太可能丢掉自己所处的地位，除非你犯了非常大的错误，于是本作在联机对战时的乐趣会明显高出许多。

不同于Xbox360和PS3版，PSP版是完全独立开发的版本。从本质上说，它和家用机版一模一样，虽然它看起来不是很完美，但因为有着平台所受到的限制，所以也不算太糟。只不过它的操作和家用机版略有出入，至于设置的改变也都没有什么实际的差别。PSP版完全可以当作是家用机版的一个缩影。

本作登陆了四个平台，无论你是拥有次世代家用机或是仅仅有电脑，还是PSP，你都可以体验到这次满载诚意的《世嘉拉力 进化》。一款经典的作品可以令人的身心获得最大程度的愉悦，《世嘉拉力 进化》是个需要你付出时间去体验的作品，当你彻底熟悉它之后，它会带给你那种刺激爽快的感觉，无与伦比。

动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编:100011
- 邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中!

秋季买T恤最划算!

10月1日-10月31日 少量库存，即将全部售完，欲购从速!

T恤尾货全部15元/件换季清仓大甩卖!



凉宫春日的忧郁SOS团T恤

凉宫春日的忧郁之SOS团降临！一手插腰，一手指向天空，团员们围聚团长大人身边，集体摆出最拽造型热血沸腾！左下角印有SOSO团标以及英文说明。绝对团迷标准装备。



怪物猎人烤肉T恤

玩过怪物猎人的一定记得游戏中打猎烤肉的一幕吧，成功烤好以后兴奋的举起肉大喊“上手にけ焼ました”。现在看着T恤上的肉有没有流口水呢？后面还有怪物猎人的英文字样，今夏让我们做个最出色的猎人!



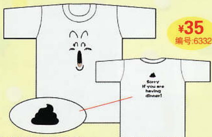
多罗与流星T恤

仰望流星划过夜空，可爱的多罗许下了什么样的心愿呢？是变成人类还是要一个寿司？后领部位还有多罗的头型剪影，整个设计清新明快，让多罗陪你走过清爽一夏吧。



福音战士泛用人型决战兵器

永远的EVA,永远的经典。黑红白，最简单的三色构成最酷的设计。代表性的“泛用人型决战兵器”字样,周围加以警报式红色斜纹,充满魄力和号召力!脖子后面更印有EVA的LOGO。



阿拉蕾小咔嚓T恤

傻傻又可爱，无所不吃，神派来毁灭地球的小咔嚓来啦！正面小咔嚓呵呵傻笑的脸亲切又熟悉，背面是超经典“便便”和幽默台词“对不起，如果你在吃晚饭！”的组合，设计巧妙有趣!推荐!



军曹是也！T恤

常热暴笑动画老少皆宜，KERORO军曹是也！KERORO每每说话后面都要加一个“是也！”（であります）我们以此为主题，前面充满元气后背则是一副惨兮兮的样儿，诙谐搞笑。



口袋妖怪T恤B款

●为了维护世界的和平……白色的未来有光明的明天在等待。喵~~喵~~，最有魅力的反派小精灵，喵喵华丽登场。手指精灵球，一副调皮刁钻的姿态。





马里奥主题T恤B款

●为了抢时间,我们一路加速然后一头撞上食人花,接着就呜乎哀哉“GAME OVER”…这就是新款马里奥T恤演绎给我们的精彩一幕,正背图案搭配幽默经典。

2007年最秀新款T恤

所有T恤均采用进口高级精梳100%纯棉质地，穿起来触感舒适柔软，图案鲜艳耐磨耐洗，保证。每款T恤数量不多，限量发售，先订先得预购从速。目前我们只提供L号（160～170cm）和XL（170～180cm）号两种尺寸，邮购时请务必注明所购尺寸、T恤的对应编号以及购买件数，以方便我们做到准确迅速的发货。如遇L号断码的情况，凡继续邮购L号的读者将收到我们寄出的XL号T恤。

（以上图片仅供参考，产品以实物为准）



BLEACH 虚T恤

相信看过《BLEACH死神》的人，一定对那“虚”无表情充满压迫感的面具印象深刻。这款T恤正充满了这种魄力，穿上后仿佛能感觉到力量的爆发!



战神2追力T恤

火爆震撼、爽快杀戮的至高感官冲击,巨作战神2的魅力无人能抵,我们的T恤同样如此。手持双刃的克里托斯在黑色底的衬托下更显狂暴，与LOGO相结合后完全再现游戏风格!



太鼓达人T恤

敲响欢快的太鼓“咚”与“锵”，轻松的图案亮丽的颜色，激起你夏日活力！“太鼓达人”早已遍布大街小巷，穿着这件T恤向大家证明你是个真正的资深太鼓玩家吧!

独家!EDISON 7 DAYS JEANS COORDINATION 潮皇陈冠希 亲自示范 今季新造型穿搭技巧

SO COOL

No.25
NOV 2007
11
优惠价:15元

秋冬流行关键4 ITEMS
夏到秋的无间断搭配法则



SUMMER→AUTUMN [入秋 超实用混搭术]
MAX&MATCH

- 12大店家潮流店家 达人示范夏季单品搭配秋天造型
- 长踢、连帽外套、格纹衫、棒球外套，军装衬衫、皮外套等秋天的8样关键新品混搭出夏末秋初STYLE
- 本月必买秋季新品 x-large、exclusion、japan style、LAG等

1 本月特别企划
暗黑美学NEIGHBORHOOD '07A/W最新款抢先发表
首见!潮流界领导品牌 秋冬最新款全系列总CHECK

2 本月特别企划
秋冬流行关键4 ITEMS 夏到秋的无间断搭配法则
年度限量鞋款总集合、人气球鞋街头票选总CHECK

10月下旬全国上市!!

郑重向您承诺：更高星级认证；更多购物保障

商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。 ②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长,每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。 ③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。 ④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理,商家信誉将降低一级。 ⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。 ⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

游戏市场价格广告版

本版广告联系电话:010-64472920

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2007年10月30日。

广告阅读图例

价格
（单位：元）
调查地点
商家信誉等级

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时,发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料,包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

PS2 7万系列		PSP		80GB PS3	XBOX360	Wii	NDS LITE	家用机软件
1080 上海报价	1100 皇金荣新蜂	1250 普通（1.5版） 北京鼎好	1250 普通 1420 豪华 南京阿童木	3500 北京报价	2500 山东报价	2200 北京报价	1080 山东报价	主营各种正版软件10元至千元可以旧换新 皇金荣新蜂
1050 北京鼎好	1100 济南报价	1300 普通 1450 豪华 上海报价	1350 普通 济南报价	3500 广州报价	2600 皇金荣新蜂	2150 广州报价	1080 上海报价	Wii 银河战士3 350 元 北京报价
980 广州报价	1100 成都报价	1350 普通 山东报价	1320 普通 广州报价	3600 上海报价	2600 上海报价	2150 上海报价	1050 北京鼎好	PS3 天剑中文版 395 元 芜湖游戏人 ✿×2 ★×3
1100 天津报价	1100 深圳报价	1350 普通 1450 豪华 成都报价	1360 普通 重庆报价	3550 成都报价	2580 成都报价	2200 成都报价	1080 成都报价	360 光环3中文 400 元 成都报价
1100 山东报价	1080 重庆报价	1350 普通 深圳报价	1380 普通 天津报价	3600 山东报价	2600 广州报价	2200 山东报价	1100 广州报价	PS3 忍龙Sigma 450 元 广州报价

消费者须知

最近因PSP-2000以及Wii的货源等问题，以上部分广告刊登价格可能会有变动，外地邮购主机的消费者须提前致电各商家，询问当时的售价，以免造成麻烦。以上刊登的绝大多数价格均真实可信，请消费者放心。

另外，消费者一定要向商家索取全套的购物凭证，如果发生产品质量等问题，请备齐所有购物凭证，致电本刊广告部，我们将及时为您处理。投诉电话：010-64472920，或可以用邮寄信件的方式，具体地址见本页上方。

广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。

有意者请致电：010-64472920或手机：13810579231 乔先生

次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS

为广大NDS玩家详细介绍各种软件使用方法和技巧，主机和周边纵览和购买推荐，NDS发售至今200多款优秀作品推荐，附送实用超值DVD。

NDS终极奥技

■定价：19.8元　10月20日上市

广受玩家期待的《口袋迷》最新一期即将上市啦！本期开始由VCD正式升级为DVD，并在普通版的基础上推出了豪华版。更多内容，更多赠品选择，更加超值，每一期《口袋迷》都将成为送给口袋玩家的惊喜大礼。

口袋迷（9）

■定价：19.80、29.8元（少量）　接受邮购

结束了两周年的辛苦劳作，继续踏上征程。本季的秋冬新品应有尽有，绝对能够给你提供N多种完美STYLE！来吧，请你给你自己一个不一样的秋天，打造独一无二的视觉形象。

SO COOL 2007年第(11)期

■定价：15元　10月28日上市

SoPlay偶像新势力个人大特辑最新上市，集结50位当今呛翻天的超人气偶像资讯，心爱偶像桃花、财运、工作、健康、运势完全预测，再赠周董等众明星神秘VCD。

偶像新势力（个人）

■定价：12.80元　接受邮购

SoPlay偶像新势力—团体大特辑豪华登场，携带13组港台超强偶像团体最全面资讯，配合超精美偶像图片，让无数Fans爱不释手！原版引进，铜版纸印刷，绝对超值！

偶像新势力（团队）

■定价：12.80元　接受邮购

彻底收录所有口袋妖怪系列的相关问题，多达一千四百问以上，海量内容收录！口袋妖怪迷必须拥有的一册，让你成为无所不知道的口袋妖怪达人！

口袋特训营

■定价：18元　接受邮购

受到机器人迷热烈响应的《机战FAN》第二辑出击！全面收录多款机战经典游戏的内容并制作了最新作《机战OGS》的彻底攻略！

机战FAN(2)

■定价：19.80元　接受邮购

更加充实的内容，更加独特的专题，增加页码后的《掌机迷》更加不能错过。本期DVD满载大量最新掌机游戏及音乐等资料文件，只要收集每期杂志就不会错过流行和精彩。

掌机迷(19)

■定价：8.8元　10月22日出版

电子游戏软件

2007年第1～4、7～23期	9.80元
2007年5、6合刊(附赠toys12)	19.60元

动感新势力

41、43、44、48～57期	9.80元
48～57期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

电子天下・掌机迷

2007年第1、2、5～9、11～19期	5.80元
2007年第3、4期合刊、第10期	8.80元

SO COOL(搜酷)

创刊秋、冬季、06年1～12期(2、5、10期已售完)	15元
2007年1～11期	15元

NDS终极奥技(新)	19.8元
口袋迷9 普通版/豪华版	19.8/29.8元
口袋特训营	18元
偶像新势力个人	12.80元
机战FAN(1)(2)	19.80元
偶像新势力团队	12.80元
口袋妖怪玩具典藏(少量库存)	24元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

闯关族的家 Vol. 217

看欢喜，随秋雨洒落……

□主持/小沛
□插画绘制/华尧









■爽了

国庆长假、五一长假还有春节，这三个法定假日是工作之后难得的放松机会。学生的感觉可能不很明显，但对于步入社会的人来说，则是令人兴奋的喜事。国庆这些天，小沛忙得不亦乐乎，劳累是自然的，不过开心足以忘掉一切。说到家，就是觉得时间短了点儿，好像还没有完全得到放松，一觉醒来就到了上班的时间。人不应该太贪心，平时忙得都快吐血了，有这么个长假应该知足，要是再嫌时间短……那么就盼春节吧。

自从黄金周诞生以来，北京每一年的这个时候都是人山人海，而且是每一年都比前一年人多。过节回来后，大家不禁都要问问同事去哪里玩了，结果得到的答案却基本相同，那就是在家里躲躲清静……不管怎么说，国庆节大家都爽了，有的玩爽了，有的歇爽了。爽的是一种心境。

■疯了

大约一年多前，PS2游戏基本进入了冷淡的时期，360的好游戏并不多，Wii和PS3也没有发售，游戏的世界似乎一下子冷清了下来。玩家们在抱怨没有好作品玩，而我们也在为如何充实杂志内容而发愁。如今，这种冷淡的局面已经结束了，特别是TGS过后，如雨后春笋般冒出来的新作看得我们眼花缭乱，而且各个大作也都排好了队，开始逐个与大家见面了。

有的玩是件好事，不过一下子出这么多，实在让人有点不能接受。要么就没得玩，要么就玩不过来，我真觉得厂商们是不是疯了？

我说这话其实是站在一个编辑的角度，对于很多中国玩家，PS3上出多少游戏似乎与自己无关，因为目前的普及量就这么点儿，全球尚且如此，中国又能有多少？编辑当中有PS3的也没几个，大部分都是靠蹭单位的玩。从《天剑》开始，PS3的利用率终于提了上来，Wii的《生化》也马上就要来了……疯了，疯了！

■乐了

十一期间有很多事情都值得一乐，相信有很多读者都知道，编辑部在国庆期间最乐的自然就是风林结婚这件大事。我在写这段文字的时候，风林还和风嫂在日本度蜜月呢，估计大家会有机会听他讲讲婚后感言，至于他的结婚照……风林爱妻至深，怕不太可能公诸于众。我只能小小地透露一下，风林在照片里非常卡哇伊，而风嫂也富于魅力，其他的就不多说了。

编辑们各有各的乐，北斗爬了三天小五台，饱览山河壮丽；魔王雪飞忙着装修同时还被逼婚，算是痛并快乐着；苻莱和朋友去了天津吃海鲜，号称一斤多的螃蟹一次吃了5个；小沛在这个假期陪父母在北京转了转，同时正式开始了一段恋情……其余编辑就不多说了，统统都是在家里躲着……反正上班的时候，见到大家都挺开心的。

■悟了

大家最近可能发现了，小沛我每次都会多少提到些关于佛教的东西。我当然不是真的要出家，不过是对这个有着悠远历史的宗教产生了浓厚的兴趣。而且我觉得现在大家都活得挺累，听听这些让人宽心的佛经也是一种放松。我没看过多少佛教的经典，只是最近读了《般若波罗密多心经》，内容很复杂，这里不可能通讲。算是个小知识吧，大家肯定都知道“般若波罗密”这个词，星爷在《大话西游》中也把它当作月光宝盒的咒语，下面我就给大家说说这个词的意思。

般若的意思接近于“大智慧”。即把愚痴虚妄之心去得干干净净，把自己本来就有的真实之心展露出来的大智慧，而不是贪图功利的小智慧、小聪明。波罗密的意思就是“到达彼岸”。即离苦得乐，转迷为悟的彼岸。合起来，般若波罗密的意思就是“到达大智慧的彼岸”。



Voice 叶子姐，《电软》以前做的《解构恐惧》的生化专栏，偶很不幸的只看到了第四期，以前和以后的都没能看到，不知道还有没有的补救呢？对了，《寂静岭》第一部的小说偶也没能看全，有办法补救吗？对《生化 安布雷拉编年史》的介绍太少了，为什么不在本期的光碟中收录一些影像呢？很喜爱《生化》系列，为了这款Wii独占的新作终于决心买Wii，也感受一下双人生化的乐趣，不过听说Wii变砖的事后，又有些担心，怎么办好呢？ ——河北 刘新



小沛■补救的方法很简单，就是补齐你落下的《电软》，如果编辑部有存货的话，可以打电话邮购，电话号码就在杂志的目录页上。祝你好运。《生化危机 安布雷拉编年史》这款游戏也是小沛极度期待的作品，而且也打算同时入手“Wii光枪”来增加游戏的气氛。至于游戏介绍，因为官方公布的消息很有限，上期借着TGS的召开，我们也为这款游戏制作了2页的内容。终归是一款光枪射击作品，故事情节没有多么复杂，关键是要大家玩个爽快，所以官方不可能把本来就不多的资料全部公开，总要给大家留点新鲜感。11月15日，快了！

Wii变砖的几率比360出现三红要低多了，甚至可以忽略不计。因噎废食的做法绝对不可取。

Voice 叶子姐，我好久不写信了，怎么说也该登我了。怎么来信都是些熟人登出来？莫非他们夹了money？开玩笑啦，别介意！

我们的NDSL还在店里呆着呢，叶子姐你看什么时候才有下一个次世代呢？我只能拼命省钱，所谓……（2000字以上）

最后，我只有一句话“游戏的成功，并不是用时间，而是用深度去衡量的。” ——江苏 顾宇森

小沛■小沛我做人绝对公正，登别人的信不是因为熟，登你的信也不是因为你有要求，就是因为你的来信有“话题性”。做一期闯家可能只会刊登20封左右的读者来信，不过这20多封信可是从几百封中抽出来的，算是相当幸运了。之前的主持人叶子，还有现在的小沛就没那么幸运了，每一封信都要看过，而且要挑出这些具备话题性的信来进行回复。有的人可能洋洋洒洒写了几百字，但内容实在就是闲叙家常，没有什么刊登出来的必要，相信其他读者看看也会缺乏共鸣。

你的NDSL还在店里呆着？很有意思，是在修，还是根本还没买呢？咱们果然有很多共同点，我的PS3和360也放在店里呢，但我不知道哪个店里的哪台机子会是我的……下一个次世代还是慢点到吧，不然我也落伍太多了。



你最后的一句话道出了游戏达人的心声，但不见得适用于所有玩家。我记得很早之前我就说过，天下的玩家是一家，分为什么“核心”、“轻度”实在没有必要，两个群体互相鄙视、抨击更是不可取。游戏只是一种娱乐方式，通关了未必叫做成功，接触数量多也未必叫做渊博。用游戏达到娱乐身心的效果就叫成功，除非它真的成为奥运项目，可以为国争光，否则大家别太较真儿。

Voice 四年的大学生涯马上结束，面对着未来的道路，我也不知道是个什么样子，但我坚信的一点就是注重过程，把过程做好，结果顺其自然，这是我追求的，和玩游戏是一个道理。 ——山西 刘智

小沛■我也曾迷茫过，而且所谓的过程其实也做得不怎么样。结果算是满意，于是大家从四年前到现在都可以在杂志上看到小沛这个名字。记得以前有一篇文章，讲一位智叟每天钓鱼却空手而归，旁人看他始终那么执著，于是问他乐趣何在。智叟的答话很有深意：“钓鱼不是为鱼，而是为钓。”这个故事就像你所说的，只要把过程做好，结果就让它顺其自然好了。

Voice 叶子一直对三国无双系列怀有热忱呢，不知对人物全面改版的5代是否期待呢？还有，小底迪想看甄姬女王版的叶女王。（表用笛子敲我） ——江苏 武伏业



小沛■5代必玩！而且幸亏360和PS3都有，不然的话，为了它买PS3也值了。——这话是我替叶子说的，虽然用语不见得如此，不过这样的决心应该是有的。“女王”这个词……小沛实在不敢乱用，本来好好的一个词，现在已经变味了。

Voice 看了那个莱比锡的游戏展，连市长都来了。想到要是中国也能如此重视游戏，该多好啊？

都到次世代了，中国的游戏发展还是不大乐观，叶子姐能估计一下，咱们祖国的游戏啥时候能登上国际舞台啊？ ——浙江 范源颢

小沛■这个问题想要解答的话，其复杂程度足以让国务院开会研究。我接触过微软的人，也就这些问题进行过讨论。中国早在上世纪80年代就打开了国门，然而电视游戏这个领域至今也处于“闭关锁国”的状态。大家也别抱怨，任何事情都要有个发展的步骤，中国现在的确还不具备这方面的条件。咱们都不用说别的，看看自己手中正盗版的比例就行了，谁也不想投资了半天只养活别人啊。

Voice 叶子啊，救救我吧！原来fan生化是那么费钱……本来打算高考结束后买来Wii和IDSL的，买Wii是因为想玩NGC版的《生化危机 重制版》和《生化危机Zero》。Wii上的《Umbrella编年史》也很想玩。IDSL呢，是当作普通游戏机来用……要是PSP上也出生化……虽然我很想在PSP上玩到它，唉，只有放弃DSL了，舍不得啊。预计最坏的结果：等我刚买完了Wii，配好NGC装备后，老C说在PS2上移植重制版、O、和编年史一同发售……真是那样，那我就会暴走！深刻的怨念！另外说一句，《生化重制版》比《生化5》更吸引我……感觉《生化5》和《生化4》没什么区别，卖弄机能而已…… ——浙江 戴惟翰



小沛■喜欢任何东西到一定程度之后，基本上都是很费钱的。据我所知，游戏根本排不进前五十名。往大了说有喜欢跑车的，中间档次有喜欢高尔夫的、喜欢摄影的，再低一点儿才算得上游戏之类。

《生化危机》系列的绝大多数作品都是精品，不然的话这个系列也不会那么受欢迎。你觉得NGC版《生化重制版》比《生化5》好，这个是根据什么？《生化5》还没发售呢，现在就下结论恐怕早了点。而且如你所说，要是《生化5》和《生化4》一样的话，那简直太棒了。《生化4》可绝对没有在卖弄机能，也没那个必要，它的成功绝对是多方面的，也是目前的最优秀《生化》作品。

另外，你预计的最坏结果，其实现的可能性为0。放心买Wii吧。

Voice 叶子，我想问你一个问题，你是怎么样让木头承受你的虐待呢？难道你有什么秘密手段？木头多么可爱啊！我在视频中看到木头的样子后，木头变成了编辑部给我印象最深的了！肉乎乎的样子，如果被欺负了，稍稍撒撒娇的话，是很让人产生怜悯之情的！难道叶子你不怕到时候被一群女生打么？

编辑部有罗莉控吗？我们班可是有很多喔！ ——内蒙古 张岩

小沛■对口相声是两个人说的，站在左边的是



荇菜 吃亏是福

●十一假期，难得有几天空闲，和几个朋友一起去塘沽玩了一趟。去塘沽当然少不了吃海鲜，大伙儿找了一家颇有名气的酒楼，点了一大堆海参海蜇海胆海螺海贝海虾海蟹……别人都是甩开臂膀，狼吞虎咽，独独苦了我一个人在旁边干瞪眼——没办法，天生对海鲜过敏，一吃就吐，看着满桌子的菜就是下不去筷子，别提多郁闷了。不过更郁闷的还在后头：帐单拿上来，大家AA制，虽说我一点没吃，可还是一样要掏腰包，真是没天理啊。晚饭改去大排挡吃新疆烧烤，那个我倒是吃了不少。可烧烤才几个钱啊，大家吃一顿加起来还顶不上两只螃蟹呢。总之一句话，亏大发了。

小沛说：PERFECT一直说荇菜这个家伙最会吃，如今看来还真不是。连海鲜都过敏，这简直就是人生的一大憾事。另外，这小子本次极不配合！手札就写这么点儿！我预祝他以后不仅吃海鲜过敏，连猪、牛、羊、鸡、鸭、鹅和大白菜都吃完浑身长豆豆！怕了吧？

逗哏演员　　　　，站在右边的是捧哏演员。在很多相声里，逗哏的往往拿捧哏的取笑，而捧哏的也就干脆装傻也博得观众捧腹的效果。叶子就是逗哏的，而风林则是捧哏，只不过闯家算是个群口相声，捧哏的不只一个，大家都有机会被虐待一番。而在私下里，谁被虐待就不一定了。基本上，PERFECT、风林、我会欺压一下猴子、荇菜；雪飞则无视对方是谁，一律同等欺压；北斗是看心情，不一定会拿谁开一下玩笑；薯子年龄不大，但像个忠厚长者，一般不会说去欺负谁，但玩得开心时也会在一旁助个小威；叶子平时是很少参与此类活动的，因为闯家已经够她折腾的了。

编辑部里好像没有罗莉控，因为大部分都是“成年男性”，于是控御姐的有不少……

Voice 你不允许读者叫你“老叶”，但你的地位特殊，又是女王，我们只好叫“叶老”了。——江西　邵嘉蔚

小沛■好名字，估计叶子看过后，病也能马上好，不过是被气的。编辑部的每一个编辑除了笔名外，都有自己的“别称”，而这些基本都是PERFECT给起的。其中要数猴子的外号最多……多到根本数不清。

Voice 是不是一定要累积到一定数量的来信才能在家发表？那好吧，从今天开始，我会把每次来信都做备份，如果不登，那就和下次信件一起寄去，如此反复，直到登刊，这就是我制霸全宇宙顶呱呱、哗啦啦、天上无下、神勇无敌的“倍海”战术！怕了吧，那还不登刊！——四川　郭吉力

小沛■小生怕怕，立即刊登！不过别怪我太直白，您的这封信也太“空洞”了吧。等于什么都没说，就是想方设法要小沛我迫于你的淫威而刊登信件。前面我也说过，类似这种信件没有什么话题性，我的回答也比较困难。更重要的是，万一大家都学你，每个都是“倍海”战术，那我光看信就要累死了……说着说着，我忽然发现了事态的严重性，到底登不登你的信呢？

Voice 前些日子上历史课，讲的是关于文艺复兴时的人物，其中就提到了《神曲》的作者，我想你不会不知道吧？那就是但丁，提到但丁就想到费吉尔，话说为什么capcom给两个主人公起了诗人的名字？有何用意？由于现在开始学习生物课了，所以又有玩《生化4》的冲动了，还有叶子你怎么这么爱美？——天津　陶旭



小沛■但丁是个恶魔猎人，与诗人当然没有什么关联，不过和《神曲》或许能扯上些关系。制作人的用意咱们不好揣测，反正这个名字就是个叫唤的代号，你想得复杂了没什么不可以，但说不定也很简单。你想玩《生化4》的动机很可怕，难道你们在生物课上研究丧尸、病毒还有变异寄生虫？看来你不是读中学，是在安布雷拉公司里当研究员吧。

至于你说的叶子爱美问题，试问天下谁不爱美？有道是爱美之心人皆有之，就像人不为己天诛地灭一样普遍。

Voice 叶子是不会飞翔的翅膀，翅膀是落在天上的叶子，关注了这么多期电软，第一次给叶子和闯家写信，不知道该说些什么，请见

北斗

非正常人类研究对象

●小五台山，据说是京郊最美的地方，特别是七月的小五台，盛开着满山遍野的金莲花，简直美到了极点。我是十一去的，第一天看的冬景，第二、三天看的是秋景，在梦幻般的美景之中跨越了两个季节，如醉如痴……

●某日午餐时间，和PERFECT君以及小三小四哥俩在饭桌上谈及福尔摩斯，聊到兴起之处个个眉飞色舞，遂决定让小四下载全套的福尔摩斯电视剧，以后每天下班后集体温习一集。特别难能可贵的是，以博学且精通各类野史闻名的小三竟然对福尔摩斯所知不多，太难得了！

●《越狱》开始更新了，《HEROES》也开始更新了，我很欣慰。虽然隔了这么久之后再看，感觉好像总差了点什么似的。●发现就连以FB著称的皮鞋同学都开始自己做饭带到单位吃了，足以证明“吃不起饭”这个问题已经严重到了何等地步。

闯关族讲笑话

山东　王林建■

地质系学生做野外实习，一个学生碰巧发现了一块大化石。讲师甲说这是一块树木化石，讲师乙坚持是一根恐龙腿骨。双方争论不休。学生们不知道是谁说得对，但是他们知道两位讲师都要给他们的实习报告评分，于是一个聪明的同学在报告上写，发现的是恐龙的木腿。

甘肃　于学业■

同班男生老捣乱，一上英俊的英语老师的课就举手说要上厕所。开始老师不知道，许可，接着一堂课就再见不到那几个人。终于有一天，又有一男生举手：老师，我要上厕所。老师很严肃地告诉他：我今天憋死你！

北京　岳阳■

有一天中午，去食堂买饭。下楼梯的时候刚好碰到室友已经买好饭正上楼，于是顺口问了一句：队排得长吗？室友回答：不长，但是，很粗。

北京　高霖■　吵架的原因

居委会大妈：“小孩，大冬天你一个人站在门口干什么，怎么不在屋里待着？”

小孩：“爸爸，妈妈在吵架。”

居委会大妈：“不像话，你爸爸是谁？”

小孩：“这就是他们吵架的原因。”

北京　张艺■

一所女子中学某班的物理老师请病假，女同学们都在猜测谁来代课。到上物理课时居然来了位非常英俊的男老师。

于是一位女同学言语挑逗地说：“老师，我们可不可以不上课，来玩一些兴奋刺激的游戏呢？”

男老师沉默了一会儿说：“好吧！各位同学把课本收起来，现在考试！”

新疆　王江风■

有一次，老师在讲课时，为了使学生能充分理解慈善的含义，就举一个例子说：“如果一只驴子背负沉重包袱艰难上坡，而主人仍对它拼命鞭打时，我上去加以阻止。同学们，你们说这体现了一种什么样的美德？”同学们异口同声地回答：“兄弟般的情爱！老师！”

四川　蒋睿■

肥胖的物理老师为使学生明白光线折射现象，做了个实验。她将玻璃杯装满水，问道：“假设我是一道阳光，插入水中，结果怎样？”一个学生回答：“水溢出来了！”

湖南　胡芳■

大学生男生宿舍夜谈，话题是对未来女友的最低要求。

小杨说：我就找一个身高一米六，身材苗条的，长得清秀的就可以了。

小伍说：我对女友要求不高，只要和我配，性格温柔就可以了。

小王说：唉，我对女友的要求最低了，只要她不影响市容就行了。

小吴最内向，涨红着脸缩进被窝，挤出四个字：女的，活的。

甘肃　柴昆■　激情的表白

阿明暗恋一位女同学，决定先匿名写信给她。

朋友问：那她反应如何？

阿明：很激动。

朋友：那很好嘛！！然后呢？

阿明：然后她就报警了。

原来他的匿名信写的是：我注意你已经很久了……

谅。自从我入手小P和DSL之后就一直梦想能迎来一款属于自己的主机，终于，功夫不负有心人，我的新机终于即将入手了，我相信那一天，我会抱着我美丽的360一起入睡的。

在此，也祝叶子能天天开心，永远美丽，祝闯家越办越红火。　　——浙江　倪苗杰

小沛■你之前的形容很美，可惜我小沛这个名字就没法比啦。你很幸福啦，主流的掌机都有，现在连360也被你收入囊中，令人好生羡慕啊！小沛我自从半年前买了Wii之后，也一直对360耿耿于怀，不过苦于家里没有高清电视，所以一直没能如愿。你真的要抱着360入睡吗？这个主意很不错，特别是现在天气一天比一天凉了，用360来暖被窝绝对是最佳选择。不过记得要保持好散热，不然小心你和主机一起三红了。

Voice 与各位闯家不同的是，每次去报亭买《电软》，老板都找给我5毛钱，几次下来弄得我都不好意思了。　　——北京　高原

小沛■这就是我们定价的高明之处。别声张，偷着乐就行了。

Voice 叶子，我又来信了！高三的生活太爽了，上午五节课，晚自习到十点，前爽未有，写回函的时间都没有，叶子姐高三是怎么过的？怎样游戏学习两手抓？《凉宫》第二季终于开始制作了，不知什么时候才能看到，《Lucky star》一共多少集？我只看到了21集，其他的找



不到了。对了！叶子马上要去日本，看TGS！我想去，听说TGS的门票只要1000日元，真便宜。就写这么多了，明天还要上课。　　——江西　江航



小沛■高三生活就是这样子啦，一开始不习惯是很正常的，慢慢就麻木了……你说连写回函卡的时间都没有，那么这个回函是自己走回来的吗？相信就算再忙，大家总会有个休息的时间吧。而且越是高三，越要懂得劳逸结合，如果一味地拼命读书，那么学



习的效率也会被疲劳的身体给降低。关键要懂得学习的方法，不要死读书，要学会举一反三，学会融会变通，让知识变得可以熟练运用，而不是仅仅为了应付考试。这样的话，学习就会变得容易很多啦。《凉宫》之类的，小沛我没有太多的接触，不能回答，还望见谅。话说TGS，门票确实不算贵，但对咱们中国玩家就很不便宜了。关键是还要买飞机票，还要住宿……我也先回答这么多了，马上就要吃午饭了！

Voice 学校开学已经有三个星期了，高一的生活也开始了，高中压迫性的学习方法真是异常残酷啊，不知道叶子的高中生活有什么趣事？想想看，有三年这样的时光，不禁感到心里发毛。

眼看秋天已经到了，叶子要注意安全了，不要"枯萎"喔！10月黄金周快到了，你们会出一期特辑吗？（关于购机）就这些了，我要写作业了，毕竟学习比游戏重要嘛！　　——安徽　汪潇



小沛■你才高一，不要着急，好戏在后头呢。等度过这三年就好了，要牢记伟大领袖的教诲："一切反动派都是纸老虎！"实在不喜欢学习的时候，就把它们当成角色扮演游戏，每学会一样知识就算是消灭了一个杂兵，每次考试就当成BOSS战，等分数下来的时候，就是你得到的经验值，每一百分算升一级……然后给自己定一个目标，每学期必须升几级等等。玩家吗，学习也可以当成是游戏，如果你在游戏中不愿意认输，那么在学习上也应该同等对待。

我回这封信的时候，黄金周早就过去了，特辑没出，因为我们也要放假啊。再说，一般的购机高峰都是寒暑假，在那段时间，我们都会推出相应的栏目来指导大家购机的。

Voice 叶子姐，你的生活开心吗？我自从上了高中后，生活百般无聊。很久也没看过电软了，每天都是上课、下课、吃饭、休息。IDSL也不能带来学校，这里的治安太差了，经常发生偷窃，现在没主机的生活都快变化石了。我的字写得很差，希望谅解。　　——广东　王潮伟

小沛■叶子已经休息了一个多月了，应该挺开心的。至于你的遭遇，深表同情。如果实在觉得学习很枯燥的话，请参照我给上面那位读者提出的建议，当一个学习中的闯关族吧。

Voice 为什么，为什么这么多期我都不能进家门。为什么，为什么我总徘徊在闯家门外。为什么，为什么闯家总不能收留我。难道因为我不是帅哥，或者字不够好，抑或人品问题。总之，让我回家！！

进了大学，也很是无聊，整天不知道该干啥，郁闷中……十一你咋过啊？　　——江苏　朱文剑

小沛■这次看在你快要抓狂的份上，让你进家门啦。不过下次想要进的话，一定要讲一个让我捧腹的笑话。你是大学生啦？恭喜恭喜！不过说的话可是有点欠扁哦。瞧瞧前面那几位高中的读者，他们受过的苦相信你的感触最深刻。现在进入了大学，反倒嫌生活无聊？那让你再去读高中好不好啊？罚你下次买十本《电软》，写十份回函，每个回函的

小沛 波罗[illegible]帝

●本打算国庆期间死也不出门的，结果因为父母来京，所以还是陪着出去了几次。最可怕的要数十月一日当晚去了一趟天安门，那叫一个壮观！眼前虽然是世界上最大的广场，但已经被挤得根本看不见地皮了，进广场真的需要勇气。于是我们只能远远地观望了一会儿，便准备离开。谁知走到地铁才发现，天安门的地铁站也因为人太多，而暂时封闭了……

●小沛开始新恋情的消息受到了很多同事的关注，不过我却知道，这其实是自由的第二次沦丧。不管那么多了，现在开心就好。

●《般若波罗密多心经》是玄奘翻译的，然而他的翻译在我看来依旧是天书，于是又找了某大师开坛说法的视频，看后，果觉有一定程度的领悟。

●天气凉了，但又不是太冷，穿什么衣服成了很头痛的事。不由得更加羡慕北斗了，反正不管什么季节，衣服的变化都不大。

●健身计划被推迟了一个月，明显觉得自己的肚子越来越大了……

PERFECT 坚定的索尼支持者

●受不了朋友的鼓惑，终于想买台PS3打发时间了，但愿那些发售日保密的大作群不要继续遥遥无期，尽快坚定我和观望者的决心吧。

●新版PSP的价格在10.1前夕风涨，奸商的理由各不相同，据说从日本直擂背几台回来都能小赚一笔了，奉劝大家别冲动消费，价格回落肯定不会等待太久。

●听不到久多大叔慷慨陈词的TGS，还真让人有点不适应，可以想象，此时赋闲在家的久多良木健一定感慨万千，毕竟是奠定了PS两代辉煌的人物，今后还会在业界抛头露面吗。

●10.1假期在朋友家玩Wii SPORT到汗流浃背，四五个大男人被这么几个小游戏搞得手舞足蹈，怪不得Wii能在全世界走红，但是说句得罪人的话——真不觉得Wii该是核心玩家的选择，大概就是这个原因，任天堂才能改变游戏吧。



字数不得少于　　　　　一千，这就有事干了。……你要是真这么干的话，我绝对让你期期进家门，光登你的信就可以填满这几页了！万岁！



这一阵子开始学画画了，目的是为了能对理想中的游戏设计有所帮助，要是能在编辑部里当个美编或是别的什么也行啊！哈……

想问问叶子，比较好的开设游戏设计的学校在哪儿？学画画会对游戏设计有帮助对吗？

——黑龙江　姜霍

小沛■我们这里的美编大多数都是绘画的高手，特别是前不久刚来的一个，原来还是大墙画廊的作者呢。不过美编可不仅仅会画画，熟悉排版软件才是最首要的技能。你要想将来成为《电软》的美编的话，看看我们刊登的招聘启事，里面的要求写得很清楚。

相关的学校信息你可以从网上查，学画画肯定对设计游戏有帮助，终归游戏制作是一个复杂的工序，各个环节都需要有不同的人才，绘画和策划是首要的一环，然后是编程等等。祝你好运吧，中国游戏的未来就看你们了。

Voice 这个《最终幻想7核心危机》做的实在是太赞了，动画精美，人设又好，不得不投身进去玩个够啊……我是很容易被游戏和自己的想像感染的人，不知不觉总会和游戏中的人一举一动结合在一起。当然啦，我多数都是头脑中补完的，要是在大街那样做的话还不让人笑掉大牙吗？到时候，地上有缝我都不敢钻，回火星也许是更好的归宿，哈哈，玩笑啦玩笑啦。

——广州　吴冬琪

小沛■这个游戏很赞，从销量上就可以看出来。我记得在我上中学的时候，正是《格斗之王》最火的时候，很多男生都会竞相模仿八神庵，那种疯狂程度在现在已经很难想像了。而且依照现在的眼光，当时的我们才真是疯子呢，真要跑到冥王星上去躲一躲了。

雪飞……最近特别烦



●十一没能得到休息，反而忙得要死，只抽出了一天去了动物园游玩，感觉实在是太好了。最逗的就是在熊猫馆前的工作人员，可能是因为游客太多，工作过于辛苦，她竟然把"参观熊猫馆的游客请排队向里走。"说成了"参观熊猫馆的动物请排队……"

●装修房子事太多，把人折腾得头昏脑涨，原本脾气就不怎么好的我，经历了装修的折腾后，变得更加暴躁，经常会为一点小事暴跳如雷。

●还有一件伤心事就是NDS的插卡口出了问题，经常无故死机。因此本人决定暂时不碰NDS改用PS2，不料我的两个主机仿佛早已串通一气，PS2也拒绝读盘……

小沛说：本期严重批评的第二个人就是雪飞！不过，鉴于他的淫威，我觉得还是不要惹他比较好。终归人家写这么少是因为前一天熬夜打攻略来着，而且晚上在单位睡觉还冻到了腿。真是一心扑在工作上的好同志啊！特此表扬一番。不过要是下次不但能认真完成工作，而且写好手札的话，那就更理想了。



风林……春宵苦短日高起

●国庆期间最需要的就是睡眠，最不需要的就是吃饭。

●你得相信一台好电视对打机效果的影响是多么的大。

●现在日本市场到底是什么形势呢？有的店只卖两样，一个是NDS，一个　是Wii，这就是现实。

●《世嘉拉力》绝对是好游戏，非常好，好得不能行。

●《野蛮人柯南》很血腥，推荐给年龄满18岁，喜好动作游戏，对丑陋的美式风格有一定承受能力者。

●话少事多，本期无语。

小沛说：本以为风林结婚回来之后会向大家介绍一下婚后的感想，没想到这家伙什么都没提。算了，估计结了婚的男人都会变得很忙。就像他最后一句说的那样。



Voice 我真的觉得我很幸福，小时侯和爸爸一起玩FC，长大后和爸爸一起联PC游戏。就连现在我手上的PSP也是爸爸给我买的。虽然爸爸允许我玩游戏，但我明白他其实是想让我学会节制。有这样的爸爸真是太幸福了！

——四川　陈可之



小沛■有你这样懂事的孩子，相信你爸爸也会很欣慰。游戏和其他所有的爱好一样，适量有益身心，懂得节制才不会让游戏产生负面效应。也因为如此，家长才可能会支持这个爱好。建议所有的玩家都学会这一点，才能让自己的游戏生涯畅行无阻。

Voice 叶子，晕我上次没写完的信你居然也能认出来，看来我真是想潜水都难啊，赫赫。

其实呢，我本以为拿到这本电软时我定会从上个月中的疲惫中走出来了，可前两天冷不妨地想起了以前不开心的事……（怎么说呢，算是童年阴影吧），导致今天情绪终于爆发，顿时滑入一年一度的低潮中……BUT，好在有得有失，我刚刚也受到了我的一位贵人的点拨，情绪逐渐稳定了，嗯，其实个人有自己的苦处，比起那些人生都是阴影的人，我也算好的。

MS叶子最近也处于低潮…

如果有用的话，我把那个教授教我的一句话分享给你吧，虽然做起来很难，可就是因为难，你做到了，才是最可贵的，这句话是：扫三心　挥四象。

三心是过去心，现在心，未来心，就是不要贪恋过去，不要困于现在的烦恼，不要对未来的未知而迷惘，而去掉这三心所留下的心，就是真正的心。

而四象则是成、坏、败、空四象，成是成功，坏是残缺，败是腐败，空是虚空，至于这我自己也未参悟透。

说起来，以上这么多话都没提到游戏呢，不光是我下决心将PSP封印了，也因为我意识到我玩游戏的一部分目的可能就是因为它能帮我暂时地扫去三心吧。

上张回函我说我打算把PSP寄给叶子，这可不是开玩笑，只不过我是个地下党，又对邮寄方面一窍不通，可能摸索也要花些时间，对了我也不知道叶子的名，能直接写电软编辑部收么？另外我也相当担心在邮寄过程中万一有人把包裹掏空了最后到电软的是一个空盒那我岂不是要一头撞死？唉，烦心事真是多呢。

最近再一次意识到叶子的体弱多病；翻老电软无意中翻到叶子说自己没事会流鼻血啊，说自己胃不好喝"牛奶"啊，前一期又说自己头晕啊，而且更让我想到叶子生病那次连闯家都做不了了……我是非常认真地问你一句：叶子，你没事吧？

所以说你最好赶紧去做个全面体检。不要拖坏了身体，我不要你变成死叶子。

Finally，还是那句话，保重你自己。

——湖北　姜喃



闯关族讲笑话

山东 曹运成■ 最牛的翻译

1、we two who and who? 咱俩谁跟谁啊?
2、you me you me 彼此彼此
3、You Give Me Stop! 你给我站住!
4、WATCH SISTER 表妹
5、American Chinese not enough 美中不足
6、heart flower angry open 心花怒放
7、I call Li old big. toyear 25. 我叫李老大，今年25。
8、as far as you go to die 有多远，死多远

广西 韦明立■

老师规定凡是上课讲话的，要到教室后面罚站，并且把说话的内容大声说十遍。有一天上课，小蓝和邻座的同学咬耳朵，被老师抓到。老师生气地说："小蓝，到后面罚站！把你刚刚说的话再大声说十遍。"小蓝低着头走到教室后面，开始喃喃地低声说着。

老师叫道："大声一点！让全班都听得到！"

小蓝就大声地喊："老师的拉链没拉、老师的拉链没拉……"

重庆 李杰■

有一天的物理课，老师在课堂上讲得口沫横飞时，有一位同学举手。

师曰：这位同学有问题吗?

生曰：我想大便……

师曰：都这么大了说话不会用文雅一点的话吗?

生马上再举手说：老师，我的肛门想吐……

黑龙江 汪雨函■ 最接近的答案

孩子从学校回来，腋下夹着一本新书。

"这是奖品，妈妈！"

"老师为啥奖你?"

"因为上自然课。老师问鸵鸟有几只腿，我回答三条。"

"可是鸵鸟只有两条腿啊！"

"是的，我现在也知道了。不过其他同学都回答四条，我是最接近的。"

天津 张蕾■

5岁的女儿不明白妈妈的肚皮上为什么有一个疤痕，妈妈向女儿解释说："这是医生割了一刀，把你取出的地方。"

女儿认真想了一会儿，很认真地问妈妈："那你当初为什么要吃掉我?"

新疆 刘刚■ 就是因为笑了

六岁的小洁从楼上哭着下来，妈妈问是怎么回事。

小洁说："爸爸往墙上挂画，不小心把大拇指砸了。"

妈妈说："那不要紧，你这么大了，为这么点小事不该哭，你该笑！"

小洁抽抽噎噎地说："就是因为我笑来着。"



著子

勤俭是咱们的传家宝



●时至十月，北京秋雨不断，气温也随之迅速下降，大有"一场秋雨一场寒"之势。某天在编辑部加班至傍晚，正准备回家，天空突降细雨。看看身边没带雨具，只得坐下静等，但雨迟迟不见变小。当下寻思购伞一把应急，便下楼来到旁边的超市，向导购员说明用意。大概是长时间无人购买，导购员迟疑片刻后，在货架下的存货处翻箱倒柜起来，找了老半天，脑门上都见了汗，才在角落里翻出了一把朴素的折叠伞。见超市工作人员如此认真负责，在下觉得颇为感动，当即拿着伞来到收银台。谁知，收银员报出的价格令人瞠目结舌——明显比一般店铺中出售的伞贵上许多。如此状况下怎好意思退货，只得硬着头皮买下。在下如今将这把伞长期放在编辑部，并且已经下了一直将它用到坏的坚定决心。

小沛说：著子老师一贯有着勤俭持家的好习惯，就是在买主机方面一向出手迅速，佩服佩服！



小沛■非常有意思的一封信。你所说的高人难道也是精于佛学的大师？我这段时间也对这些传统宗教的东西很感兴趣，虽然读了一些相关的经典，不过至于"参悟"这个词，实在很难做到。这次把你的来信全文刊登出来，算是史无前例吧。不过大家也不要误会，以为小沛我有意在这里进行宗教宣传。其实我不过是利用各种方式为大家排解心中的郁闷，了解一些佛教的道理其实和听音乐、看杂志、玩游戏差不多，都是让自己放松的手段，有兴趣的可以试试。

你真的要把PSP寄给叶子？她不在。寄给我也行啊……地址在目录页，我的名字也在，相信你绝对不会找错。最好再带全套配件和十张正版游戏，还有原装8G的记忆棒……怎么样我还不算太贪心吧。我可以把自己的NDS送给你，然后在屏幕上用小刀签名留念。

叶子的身体确实有点小毛病，如今在家调养，不过好像恢复得还不错，你们也没必要担心了。我替叶子感谢大家的关心。



Voice 当学生好啊！在我以前还是大学生的时候，总觉得时间多得很，学习已经不那么紧张了，业余时间想做什么都可以。不过苦于当时是穷学生，所以像什么主机之类的投入比较少，也就只能靠看《电软》来满足自己的好奇了。现在开始工作后，才发现除了睡觉的时候还比较轻松，其他的时间基本上都是在紧张中度过的。主机添了一两台，但玩的时间却少了很多。偶尔轻松地看一下书、听一下音乐，玩玩游戏，这些休闲活动只能在周末才可以享受，甚至有时候连周末也被占用来工作。平时买的《电软》，也只能等到有时间才能好好看，更不用说是写回函卡了。但我还是会继续支持电软的，也希望大家珍惜自己的学生时代。

——北京 李磊



小沛■你说的这些我深有体会，我身边的很多人在工作之后也都不像以前那么有时间了。也就是我，因为工作的缘故，所以才可以天天玩游戏。包括看书也一样，上学时的那帮朋友原来都是《电软》一出就去买，然后大家抢着看。现在有的人保留了这个买书的习惯，但却不见得有时间好好地看。小沛自己也觉得，现在大家的工作压力很大，如果真的太忙太累，在回函卡上也没必要写太多东西，有您在心里支持我们就够了。

大墙画廊

投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码，凡是缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后二个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。 口责/小沛



←诡 四川 张鹏骥

你喜欢SD娃娃？我对于这类比较逼真的人形玩偶都有些抵制情绪，因为觉得很邪门，难怪你给它起这个名字了。



→佐拉&杀手蝙蝠 北京 张昊

细节的线条都不错，就是蝙蝠的颜色缺之层次。另外请告知我们你的身份证号，以便于稿费发放。



→索拉 四川 张鹏骥

这幅作品挺专业的，不愧是动画专业的学生。因为和原作的水平几乎一样，所以没法多评论，赞一个！

↓KOF03-ASH 吉林 郭立刚

画面的动态感觉还不错，人物的整体用粗犷的线条来表现非常有感觉。很可惜的是，他左手拇指的位置……







↑ARCHER4 北京 何珊

动作设计得比较酷，但眼神还需要再斟酌一下。特别是腰部和下面的腿部似乎有脱节的感觉，需要仔细观察。

←原创 黑龙江 宇翔

看来中国现在的漫画人才是越来越多了，真希望这个产业也能早点崛起。那个女人手里的武器设计得很有意思啊。

投稿须知：原投稿地址因故停用，新地址为：daqiang@magiczone.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。



绘卷 吉尔

游戏中没有女性角色，如同做菜没有盐。

而对于吉尔来说，她在《生化危机》系列中的作用绝不仅仅是“调味料”这么简单。这个刚毅、正直的女警早已成为《生化危机》的代表形象之一。

和常见的官方设定图不同，这里的吉尔更多地展露着她女性娇柔的一面。足以傲人的身材和略带一丝忧郁的眼神，让你刹那间忘记了她和丧尸搏杀时的英勇气概。俯跪的姿势，更让人不由得想伸出手来，搀扶住她的臂膀。在《生化危机》系列中原本通常代表肃杀、诡异的蓝色调，也在这里流露出一丝静谧的温情。

但不要忘记，片刻之后，她仍然会坚定地站起身来，整理一下制服，重现飒爽的英姿，举起手中的枪——开火，洞穿邪恶。

VOL.12

这将是为大家纯粹提供一种欣赏的一页，我们每期会选登一幅不见于游戏本体的设定图，或者其它游戏相关的艺术绘画，缀少量文字加以解说，其余的，全交给您去品味体会。

□文/莳莱

iPSP 关于PSP的各种消息新闻

曾在PSP上推出过的，大受好评的《魔界战记》再次推出新品，这次将以对战作为重点。随着PSP主机的发售，PS Store又将增加新的下载服务，更新速度也变为一月两次。除了《星海传说》发售日的确定外，另外还有新款PSP专用护包面世，九月主机销售量也得到确认。更轻更薄的PSP除了受到大量玩家的喜爱之外，还吸引了众多时尚人群。 □文/龙马

魔界战记新作情报汇总 通信功能如愿得以继续强化

由日本一软件股份公司在PSP上制作的战略角色扮演游戏，《魔界战记蒂斯盖亚 PROTABLE 开始通信对战》将预定于11月29日发售，价格为2940日元。

本作是一款以2006年11月30日发售的PSP专用S・RPG《魔界战记蒂斯盖亚》为基础开发出来的新游戏。包括魔王之子拉路、小恶魔艾多纳等众多可爱造型角色都将登场。战斗地形由棋盘格子构成，各种战斗战术都是在这样的模拟场景上展开。本作在延续原作故事内容的同时，另外也相应增加了大量新内容。

新内容中最重要的和游戏名称上所说的一样，游戏将会支持"通信对战"功能。利用PSP主机的ADHOC通信机能，可以实现最多两人的无线对战。无线对战时需要使用PSP的两人都拥有游戏软件。经过转换之后，游戏前作的战斗记录可以继续在本作里面使用。

对战地图可以通过"真实地形"和"模拟地形"中的选项调试。在"真实地形"下，对战地图会逼真的"实景"显示。在网络对战的情况下，还有机会使用特殊的专用道具"魔游具"。另外还有网络对战专用的"地形方块"技能，使用后可以对地图上面的对方、己方，甚至是全体角色都产生特殊效果。"地形方块"包括了"随机击倒一名角色"、"替换选择角色的HP和SP"、"随机改变所有角色的位置"、"召唤红色头发恶魔"之类的特殊技能，一共超过30种以上。



←无论是从角色设定还是操作模式来说，在玩家中的口碑都非常不错。

PS Store增加下载游戏《波波罗克》等八款软件廉价怀旧

PS3在线服务"PLAYSTATION Store"将于10月10日增加8款游戏的下载服务。所有下载的游戏都可以在PS3和PSP上使用，目前每个软件下载的价格为600日元。

这种在线服务就是专门在网络上发布曾经PS上的游戏软件，玩家只需要付给少数费用即可下载到自己的PS3和PSP上游戏。另外，本来每月更新一次的下载服务也将从10月份开始变为一月两次。



新型PSP专用护包发表 编织材质降低碰撞损害

日本外设厂商推出了最新的PSP-2000专用保护包。目前这种产品只限于网络销售，价格为3800日元。从10月9日开始销售的本产品，所有的制造方式都为纯手工制作。表面采用了透气材质，里面使用的是编织材料。此外，为了保护主机不会受到碰撞损害，材质里面还增加了结实的材料。随此次新型PSP的推出，日本各大周边外设厂商都推出了各自的产品。



↑专用护包拥有多种造型，其中更有独特的军队迷彩颜色。

《星海传说 初次起程》发售日确定 同捆主机期待延续销售高峰

SE确认PSP版的《星海传说》将于12月27日发售，价格为5040日元。另外，同时捆绑PSP主机销售的版本也会一起销售，价格为24840日元。

本作是曾后期登陆在SFC上的重要作品。作为重新制作的版本，其中最主要的变化是全程语音化、增加新角色、战斗场景重新制作。此外，在剧情方面，增加了由Production I.G公司制作的动画。需要特别提及的是其中的语音话，制作厂商为了让玩家重新体会到本作的魅力，特别邀请了众多声优为其中的角色配音，其中不乏动画界里面为大家知名的配音演员。



↑过场动画是由闻名的I.G工作室制作。

"核心危机"刺激主机销售 新版PSP双周销量突破50万

SCEJ公布了最新的PSP-2000的销售数据。从9月20日发售的新型PSP，在两周的时间共销售了50万台。本次的销售数据为从正式发售日起到10月3日为止，如果算上提前于9月13日发售的"最终幻想VII核心危机"限定版，新型主机在日本国内的总销量达到了58万台。在20日首发的当天，主机就顺利地达到了13万台的记录。另外，2007年9月份一月的销售，是PSP自发售以来最高的水平。除了轻量化外，新增加的接驳电视功能也是重要卖点。



for PSP 辛普森游戏

●EA ●动作冒险 ●2007年11月6日（美版） ●39.99美元 ●1～2人

在本作里面，玩家将可以操纵荷马、玛吉、巴特和丽萨展开各种冒险，控制并使用每个角色的特殊能力解救这个混乱的世界。“我们的目标就是制作出完全原创的《辛普森游戏》，为了让玩家体会到新的内容，我们将充分利用辛普森一家的各个成员，创作出独特的协作内容，”游戏执行制作人说，“我们非常高兴的是，动画原作的视觉风格就非常强烈。这样，我们按照这种风格制作出来的《辛普森游戏》也会符合电视游戏的风格。”关于本作的品质，制作人最后说，“和原作漫画一样，‘永远最好的辛普森游戏’。”



←作为改编自欧美大受欢迎的动画连续剧，只有了解人物个性的玩家才能充分体会到游戏的乐趣。除了坏小子巴特，聪明丽莎，原作的各种人物都会再现。

搞怪可爱的人物，辛普森一家登场。

→从公布的画面来看，整个游戏的风格也十分贴近原作动画。这三只黑猫的形象和动画片里也都一样。



←玩家在开始游戏后，还会从各种角色那里学到相应的动作方式。

原作众多角色，全部集体恶搞登场。

for PSP 战锤40000:团队命令

●THQ ●战略模拟 ●2007年11月19日（美版） ●29.99美元 ●1人

本来在家用机上和电脑上玩战略游戏就有差别，所以玩家在玩这款游戏之前还需要花费一定时间熟悉操作方式。本作的游戏方式似乎非常简单，在缩小的地形上控制各种迷你作战单位战斗。和之前的掌机战略游戏类似，玩家需要在固定的移动部署中下达各种命令。从公布的图像上来看，图形在PSP上的建模非常柔和，爆炸时的光影效果也很逼真。对于喜爱战略迷你的玩家，本作绝对不容错过。

最新的掌机战略游戏登陆PSP



←↑对于掌机上的战略游戏来说，界面越简洁越明显越好，看来本作似乎达到了。

for PSP 索尼克·竞争者2

●Backbone ●运动竞速 ●2007年第四季（美版） ●39.99美元 ●1～2人

在本周的早些时候，世嘉旧金山官方提供了《索尼克·竞争者2》的一段试玩，并且声明本作已经确认会在今年的晚些时候发售，同时确认发售的平台只是PSP。本作将是竞速类型，索尼克会和他的7个朋友同台进行较量，同时消灭破坏安静的坏蛋。此外，金环、疾跑、冲刺等经典内容依然会保留在本作里面。关于本作的其它游戏模式，世嘉还没有公布详细资料。不过，可以确定的游戏角色是索尼克、Tails、Shadow、Knuckles、Silver和金属索尼克。



for PSP 恶魔城X历代记

●Konami ●动作冒险 ●2007年11月8日（日版） ●4980日元 ●1～2人

本作为当年Konami推出的《血轮》复刻版。熟悉本作系列的玩家都知道，当年在PC-Engine上推出《恶魔城·血之轮回》的经典程度。本作由系列制作人五十岚孝司先生率领的制作团队亲自开发。据制作团队公布的资料，《历代记》将恢复以往2D游戏的探索方式，而不是现在的多线自由探索方式。此外，包括玛莉亚等角色在内，原作的隐藏模式和支线关卡也会在本作重现。

血液之轮回，完全重新制作。



←↑本作在公布之初就引起了大量玩家的关注。从公布的设计图和场景图像来看，本作的品质一定不会辜负众玩家的期望。

for PSP 星球大战·战场:叛变军团

●Rebellion ●射击动作 ●2007年10月9日（美版） ●39.99美元 ●1人

原力武士再度加入战场，阻止银河系的危机和混乱。

如果你喜欢PSP上的《星球大战·战场2》，也一定会喜欢《星球大战·战场：叛变军团》。本作继承了前作的一切优点：真实模拟的战场、多人连线游戏、丰富的个性定制。尽管操作上发生了变化（不会影响很大），本作还是会让喜欢的玩家享受到几十个小时兴奋的游戏射击过程。其实，本作的主要销售人群就是欧美的星战迷。所以，只要是对于星战系列电影和故事感兴趣的玩家，就一定会满意本作在PSP上的表现。



PSP Hardware Express

新的主机规格和整体框架都已经发生了变化。这样，相对的外设，包括液晶贴膜和便携提包也都会发生相应变化。本刊向大家介绍的就是日本厂商新推出的新型液晶贴膜。

PSP-2000型周边特集！试用新发售的液晶保护膜

9月13日PSP-2000型限定版已经提前发售，这次我们将配合专门对应PSP-2000型的液晶保护膜和各种型号，首先在“最终幻想VII十周年限定版”同捆发售的PSP-2000上试用。这样玩家就可以在9月20日发售普通版主机后，作为自己主机购买周边时的参考。

选择新型PSP周边的关键！选择“对应新型PSP”的液晶膜

首先分别购买HORI、CYBER Gadget、GAMETECH等游戏周边外设厂商发售的新型PSP专用液晶保护膜各一个。在粘贴之前，让我们观察一下旧型PSP和新型PSP的保护膜有什么不同处。这里预备了HORI生产的新旧两种保护膜，让我们比较一下。

可以发现两者的尺寸发生变化。把两张贴膜重叠到一起，可以看到新型贴膜的纵横有不到一毫米的缩短。这也是为了配合新型PSP屏幕而出现和旧型贴膜不同的原因。新型PSP的屏幕位置发生移动出现段位差，和主机筐体之间出现了槽沟。旧型PSP的屏幕完全遮挡在主机前面，所以和筐体之间没有段位差和槽沟。

使用对应新型PSP的贴膜比较，三种产品无论哪一种都比液晶屏幕（尺寸为5.4比9.55厘米）的四条边向内收缩约0.1毫米。所以，向大家推荐在PSP-2000型上使用新型贴膜。也就是说，在旧型PSP上使用新型贴膜不会出现问题，但是在新型PSP上使用旧型贴膜会出现脱落的问题。因为产品构造的原因，所以才会出现新的贴膜。

贴膜其它需要注意的问题？

新型PSP的厚度减少了4.4毫米，所以周边产品也受到影响。比如PSP收藏袋，使用之前的收藏袋可以顺利放入或者拿出旧型PSP，可是如果放入厚度减少了4.4毫米的新型PSP后，要想再拿出来会变得麻烦。这些产品都是按照旧型PSP制作的，放入PSP-2000型后收藏袋会产生空荡的感觉。同样的理由，使用硅的框架材质根本无法固定住新型PSP。

按键和端口的位置发生若干变化，这也是周边变化的关键点。其中最重要的就是线控耳机端口的位置变化。旧型PSP上的耳机端口在主机下方左侧，新型PSP则稍微向中央移动完全处于屏幕之下。为了保证和端口位置一致，线缆的位置也发生变化。

因为新型PSP去掉了DC连接器金属接口，所以旧型充电设备也无法在上面使用。充电器变薄，就出现了很多无法固定的情况。这样带有把手的产品也就无法使用了。现在，只有等待更多新型PSP专用的周边产品了。

对应PSP-2000型的三种贴膜试用

名称：便携液晶贴膜（对应PSP-2000）
制造商：HORI
价格：525日元

对比HORI发售的新旧两款液晶保护贴膜，其中的同捆产品一样。除掉一张液晶保护贴膜外，另外还附带一张黄色擦纸。

HORI贴膜从上到下分别是AR（防止反光）层、保护（防止屏幕损伤）层、硅质粘贴层。剥落由硅材质制成的粘贴层不会在屏幕上留下痕迹，可以重新粘贴。

现在开始粘贴新型PSP。贴膜粘贴面在粘贴之前有一层保护膜，因为正方面颜色不同所以很容易辨认。从贴膜正中央的黄色标签上也可以轻松分别出正方面。这种简单体贴的设计真是省了不少功夫。

无论使用哪种贴膜，建议玩家在粘贴之前再次确认位置。根据之前的介绍，贴膜仅比PSP液晶屏幕尺寸小1毫米左右，因此粘贴时要仔细小心，尽量对齐到屏幕的中心位置。揭开贴膜保护膜的一角后，立刻就粘贴到对应液晶的一角。贴膜接近液晶后会自动吸引粘贴。在本次实验的三种贴膜中，GAMETECH的液晶贴膜是最容易被液晶吸引的。对齐一角后（不是完全对齐，要保持不到1毫米的距离），为了防止空气被覆盖在里面，要一边粘贴一边使用附带的黄色擦纸上下擦拭。这样，一直到整张贴膜完全覆盖在液晶上面。整个贴膜过程感觉良好，而且十分简单。

比较此次使用的三种贴膜，都非常柔软，而且厚度也非常的薄。本来使用柔软的贴膜容易造成空气进入，但是在适当的挤压后，空气就无法进入了。还有，如果发现有气泡被覆盖在贴膜下，可以轻松地揭下重新粘贴。

观察粘贴过贴膜的液晶画面，几乎感觉不到有透明层次的变化。无论是从文字还是线条的表现力来说，液晶里面的图形轮廓都一样清晰。这次，揭开一半贴膜观察，可以发现屏幕还是有一点色度变化。但是，只凭肉眼还是很难分辨。

粘贴后，HORI出品的贴膜确实可以让玩家放心。体贴的粘贴设计，玩家自己也可以进行轻松的粘贴。无论在粘贴中还是粘贴后，贴膜上粘着的灰尘都很少，推荐玩家购买此种稳定的液晶贴膜。

名称：CYBER?液晶保护贴膜HG（PSP用）
制造商：CYBER Gadget
价格：400日元（网络订购价）

该产品是CYBER Gadget最新发售的，对应PSP-2000型贴膜。包装里面同样带有一张保护贴膜和一张蓝色擦纸。这种由聚酯材质制成的擦纸是本次介绍中品质最好的一种擦纸。

CYBER出品的液晶保护贴膜一般都会另外带有方便的、可以清除气泡的“挤压卡片”。可是，令人觉得遗憾的是本产品并没有附带“挤压卡片”。

贴膜构成和HORI出品的一样，都是由AR层、保护层和硅质粘贴层构成。其他两种产品中都附带详细的使用说明书，感觉CYBER附带的产品太简单了。其实介绍不需要多么详细，贴膜上带有手指按压的部分，所以粘贴时也很轻松。对于习惯粘贴液晶贴膜的人来说，不成问题。

揭开保护膜和粘贴情况实际和HORI产品差不多，没有什么特殊的问题。粘贴后同样只需按压一会，即可完成。观察粘贴后的屏幕，上面没有任何材质波纹，颜色也只发生了一点细微变化。和HORI产品做比较，CYBER的贴膜要稍微有些乳白色。这只是细微差别，直接观察是不会注意到的。

硬度是三种产品中中等的，厚度接近HORI贴膜。通过肉眼观察，边缘处理的更加适合粘贴。也许是因为同样的原因，贴膜厚度也要比HORI薄0.1毫米左右。黏性大，相比其它两种贴膜，揭开已经粘贴的贴膜需要稍微用力。贴膜粘贴时稍微有些不足，但是对于习惯使用贴膜的人没有问题。另外，感觉此种贴膜品质要逊于其它两种贴膜。

名称：P2液晶保护贴膜
制造商：GAMETECH
价格：609日元

和同类产品一样，产品里面除了一张贴膜，另外附带一张擦纸。擦纸的材质是棉，可是手感更接近纸，可以方便地粘贴贴膜，无法长时间使用。

贴膜带有防静电层，这是和其他贴膜不同的部分。贴膜由4层材料构成，分别是防静电和AR层、保护层、PET层、硅质粘贴层。同其它贴膜一样带有保护贴膜本身的保护膜，正反面颜色不同，非常容易分辨。

现在让我们再次试用该贴膜，这里我们发现了引起注意的地方。在同等条件下试用三种贴膜，在揭开保护膜很短的时间里，只有这种贴膜吸引的灰尘最多。不知是否是摄影棚内的各种摄影照明器材、照相机的影响，影响了本来的静电层。因为该产品的特征就是带有防静电层，所以我们才会强烈地感觉到这种变化。

总之，玩家在使用这种贴膜粘贴的时候一定要注意防尘，粘贴之前最好保持室内没有空气流动，并且双手都触摸过暖气自来水管道以达到充分放电的效果。同时建议在浴室等空气潮湿的地方进行贴膜。这样可以最大程度降低贴膜因为静电而吸引灰尘。

带有4层膜的GAMETECH是三种贴膜中厚度最厚的。对于HORI和CYBER相差无几的厚度，GAMETECH的厚度要比其他产品厚约0.2毫米。同样因为最后，贴膜也成为三种中最硬的一个。坚硬的贴膜适合寻找粘贴角度位置，因为粘贴液晶屏幕的吸引力也最强，所以一定要注意防尘。一旦有灰尘混入会非常明显，玩家在使用这种贴膜时一定要小心再小心。

粘贴方法与其它贴膜无异。观察粘贴后的画面，颜色和透明度没有因为厚度而发生特别变化。仔细观察会发现淡淡的乳白色，和CYBER贴膜效果一样。

带有防止静电层的贴膜，在本次使用的环境中是最容易吸引灰尘的。因为材质坚固，所以粘贴过程非常容易。如果有灰尘和气泡被覆盖，那么重新揭开会稍微麻烦些。最为本次使用品中最适合贴在新型PSP液晶屏幕上面的贴纸，如何完美的粘贴才是难点。也许习惯贴膜的人不会感觉有什么。个人认为GAMETECH贴膜是适合高手使用的贴膜。

PSP Software Review

《荣誉勋章》的第一作由梦工厂制作，推出后受到了大量玩家的欢迎。现在，梦工厂游戏部门早已经被EA收购，而且又继续推出了数款系列作品。

新的《荣誉勋章》再次登陆PSP！携带前作余威的《战火英雄2》！

喜欢《荣誉勋章》系列的玩家一定会非常高兴，本作《荣誉勋章·战火英雄2》将是一款全新的原创PSP软件。当然，喜欢系列作品的玩家也会很快地感受到《荣誉勋章》熟悉的味道。

现在，通过一段试玩内容，为大家献上提前的游戏测评。在游戏开始后的某一场景，玩家出现的地点就在被德军控制的地区中。逃出包围圈后，玩家首先需要和队友会合，然后



就是一同前进，消灭场景里面的敌人，重新占领这个地区。开始时玩家手中的武器主要就是汤普森冲锋枪，但是很快就会得到大量德军用冲锋枪和弹药补给。游戏的行进方式和MOH系列一样，仍然是从一个地方到另一个地方。也许在某个场景里面，玩家需要毁坏敌人的发报机，又或者在另外一个场景里面占领整个街道。

当然，新作总会增加新的内容。在本作里面还出现了新的战斗方式，不过也不是什么非常突出的战斗方式，只不过是多了一种作战方法。比如，玩家在玩本作的时候会发现，战斗场景里面增加了大量的掩体（比系列之前的作品都要多）。另外，战斗类型也从以前在某一关卡相对而言单一的设计（正面交火、占领制高点、迂回攻击等）变为更加灵活的方式。在走廊里面，玩家不一定要采用迂回或者直接攻击的方式，可以利用场景里面各个小掩体慢慢前进。当对方的火力点集中在一个较大的掩体里面时，玩家可以利用场景里面各种掩体，一步一步前进到对方火力下，然后使用手雷等重型武器攻击。

本作的第一关卡就是向前压进的战斗。在压进途中会遇到破坏德军U型潜艇的任务。最后，在一个适合狙击的巨大掩体里面和敌人展开攻坚战。

这种第一人称射击游戏是如此地深入人心，所以我们也没有必要介绍开火、移动、上膛这种基本动作了。除此之外，游戏还支持玩家设置各种按键位置。所以，玩家除了可以使用经典的R键控制开火之外，想要享受额外乐趣的人还可以使用其他按键。如果玩家腻烦了左动右瞄的默认设定，完全可以体会一下使用类比摇杆瞄准、命令按键控制移动这种玩法。

和上一代一样，玩家可以选择准星瞄准射击，以最精确的攻击方式狙击敌人。在正常射击时，玩家照样可以做出迅速下蹲、疾跑、使用冲锋枪扫射等各种动作。游戏里面的武器选择系统也是八方向命令界面，十分简洁。在真正游戏中，玩家只需要凭直觉就可以随意选择。总之，这些所有的设定都是因为PSP没有双类比摇杆的原因而变化。虽然这无论对于软件制作商还是玩家来说都是非常地不方便，可是一想到可以随时从口袋里面拿出游戏机然后立刻就能开始FPS游戏时，之前提到的按键问题就不是什么问题了。

试玩过本作后，感觉还不错。本作需要特别提出的是——也是刚才提到过的——变化。现在游戏的整体框架还正在建设中，有些地方还正在进行最大的优化。不过，试玩样本已经接近最终产品了，游戏的负责人称，自由瞄准模式下的射击准星还需要调整。场景设计和关卡内容已经接近成熟，但是现在的游戏画面和射击灵敏度都还不是最终成品。期待本作的玩家可以放心的是，《荣誉勋章·战火英雄2》是一款带有原创内容的MOH。EA也正在研究32人网络对战模式，各位玩家可以随时邀请朋友一起进入刺激的对战模式。不过，令人遗憾的是本作仍然不支持耳麦聊天。游戏后期制作顺利，相信大家很快就能在自己的PSP上欣赏精美的游戏画面，享受真实的战斗了。另外，本作还会同时发售在任天堂的Wii主机上。



对于本作，EA的加拿大制作团队想要回到之前的战斗模式，比如在某个控制区内，玩家将会控制一名角色抵抗一阵又一阵敌人的攻击。对于他们来说，早已被遗忘的真实的二战战场，就是这种简单地射击类游戏。

"我们希望玩到带有早期风格的第一视角射击游戏，"制作人马特曾说。显而易见的是，制作团队在制作本作之初就打算好利用这些"新鲜"的思路来开发。"我们认为大量的动作并不会增加游戏的难度和乐趣，"他还继续说，"把爬梯子这种普通动作提取出来做成一种行动，我们认为没有必要，因为一点意思也没有。"

其实，真正的感觉就是当角色在跑动时会装填子弹、从高处落地时会作出下蹲动作，还有肩膀上架着火箭筒的沉重感觉。

你以为在真正的战场里面，叼着雪茄满嘴脏话的大兵会一个一个地瞄准敌人射击吗？或许射击灵敏度的调整是本作最人性化的设计了。射击准星和通常的横竖交叉瞄准的精度射击不一样，制作团队称，玩家在慢慢的游戏过程中应该会体会到这种被他们称呼为"死亡地带"的精度模式。无论是跑动还是静止，玩家都可以在反复游戏的过程中通过"感知"找到自己的射击准星。



《DOOM》里，玩家都有一个明确的过关目标，那就是找到三把钥匙。而《DOOM3》里，除了惊悚和恐怖，在射击的过程里面还能感受科幻的魅力。MOH的魅力就是二战，没有了二战这个时代背景，MOH也就成为不了"荣誉勋章"。现在的FPS游戏是越来越真实，真实地你需要每年都要买台新电视才能跟得上。可是，除了这些固定手段外，我们还需要新的东西。Wii主机的体感操作给次世代带来真正的革命，《银河战士前传3堕落》也让我们认识到，原来还有比鼠标加键盘更舒服的方式。希望这是一个新的开始，能让软件制造商认识到射击游戏并不是上膛瞄准那么简单，它需要新的内容。

在PSP发售后，世界最大的游戏软件开发销售商EA就已经打算将其旗下的杀手软件MOH系列包括进其中。顺利发售的《荣誉勋章·战火英雄》让他们知道，玩家喜欢在PSP上玩这个系列，而他们需要做的就是延长游戏的整个流程。这次，EA同时在PSP和Wii上推出《战火英雄2》，就是他们进行的一次探视。虽然在Wii主机上非常适合制作射击游戏，可是《荣誉勋章·空降师》没有Wii版本，而包括了Xbox 360、PS3和PC上。至于Wii上的首部MOH，就是早已发售的《先头部队》。根据销售计划，本作的美版将会在11月6日同时在Wii和PSP上发售。Wii版本为49.99美元，PSP版本为39.99美元。

名越武艺贴

与游戏角色的交流

当然，小孩子也有独特、敏锐的感觉，她会发现一般大人无法看到的地方。



第五回　玩家交流

交流——无论你参加什么样的工作或者什么年龄，都应该听过这个词语。

你认为是什么意思呢？

我在刚刚参加游戏制作工作的时候，在从词典上查找"交流"的解释后,知道了"交流是指相互作用"的意思，于是我就一直这么记着它的意思。虽然这是词典的解释，但我还不了解它在运用中的真实意思。

在现代的游戏业中，感觉使用"真实时间""同时发生"这种词语的机会多了起来。换句话来说就是，"时间轴"这种游戏设计的概念已经得到认可，在特殊的场合下还会出现"是否使用真实时间"这样的困难。

但是，有时这些条件看起来都非常奇怪，比如A的动作可以影响到D。首先是A对B产生作用，由于A的影响导致C发生作用，最后到导致D作用。这些都是非常简单的关系。像这样如同流水一样的逻辑被称为交互作用。

为什么要叫做真实时间？这两者之间本来没有关系。我想这是因为类似的词语被同行业的人士混同，结果词语本来的意义就被大家曲解了。于是这种曲解就提前进入了我的大脑，使我对交流的理解变成了交互。我经常被告之，"这种小事没必要深究,只要大致理解即可"。今天我们谈论话题的重点就是这个"经常听说，但是对于意思却不太理解"的东西。

既然要解释"交流"的实际应用，那么就有必要先解释一下输入设备（INPUT-DEVICE）。也就是经常听说的外围设备或者控制手柄。最近又增加了麦克风和触摸屏幕这两种设备，似乎还出现了使用眼睛视网膜控制的装置。如果使用这种操作来玩电视游戏的话，乐趣一定会增加。

在大多数情况下，推动或者按动输入设备角色就会按照命令做出相应动作。比如按动十字键的右方向键，角色就会向右移动；按动A键，汽车开始发动。这些机能是玩游戏特有的交流。如果说手柄具有独特的地方的话，就是手柄本身的规格和下达命令的方式。

像"红色的按键表示游戏人物的跳跃动作"这种说法不是手柄的固定规则。不论打算做什么事，这些在游戏的策划时期就应该已经完成了。之后需要考虑的就是如何安排输入设备，可以使玩家在游戏时充分地体会到控制角色的感情。

我忽然发现这里还有一个重要内容没有说，就是游戏里面的"人物"。

说到游戏人物，我想身处游戏业界领域外的读者首先就会想到马里奥或者体育明星这样的角色。大家的头脑里都会产生一个自己欣赏的、出现在某款游戏里面的关键角色。

不过游戏角色也是多种多样的。玩家可以管格斗游戏里面的角色称呼为"人物"，也可以把竞速游戏里面的赛车叫做"人物"。哦,还有，如果可能的话请各位读者仔细地观察一下"电视屏幕"上面的图像。不光看马里奥，包括图标、背景、得分数字这些都是"人物"。

那么，说到游戏里面的"人形人物"，我想大家都经常会听到旁边的人说某个角色"很酷"。这到底什么意思？大家不感觉莫名其妙吗？我觉得与其使用"酷"这种模糊的词语，不如说是"人物非常地有感染力"。

我觉得这两种说法都是受游戏业影响的说法,我不喜欢。在我的印象里面曾经问过大声说游戏人物"很酷"的人，"你觉得造型设计的好还是不好"，似乎我感觉他们对于"酷"的标准都集中在造型上面。但是对于"设计"理应用"造型好不好"这样的问话提问，没有必要使用其他语气模糊的词语。

顺便说一下，之前我说了我讨厌用"酷"来形容游戏人物，讨厌的理由就是容易让人认为成"造型设计"上的成功与否。但是偶然也可以使用。那么我所认为的"酷"是什么，就让我用另外的词汇来做一下解释。我会用"游戏角色设计的高度是否达到和玩家心灵交流的程度"这种说法。

比如说用《街头霸王II》里面的角色打比方，我很喜欢Ken这个人物。本来使用拳脚的格斗动作游戏就容易让人忘我，而且里面的动作都设计得非常写实。特别是角色使用必杀招数时会同时大喊名字，这让玩游戏的人有很大的满足感。即使放到现在的游戏作品中也毫不逊色，在当时使用升龙拳的操纵被认为非常困难。其中金黄色头发穿红色武道服的肯，就是因为他的独特风格才是吸引我的原因。

之前说过游戏人物不仅指"人类"，里面还包括其他著名的角色。

比如《山脊赛车》。

当你在看画面的同时横移视点（不是摇晃脑袋而是身体横移），眼睛会产生如同观看汽车通过一样的视觉错觉。总之看"马里奥"的时候就是这种感觉。

请读者采用这样的观察方法，在玩游戏的时候实验一下。

制作人需要保证"设计出来的游戏角色应该和玩家参与游戏的交流程度一样"。如果设计出来的角色无法同玩家交流，那么马里奥也不过是一个留唇胡的大叔。

要想把游戏角色设计成"很酷"，不仅仅是造型部门，也需要策划、程序、设计、音效等等所有部门的工作。

可以说各部门的协力合作是使游戏角色达成"很酷"最便捷的方法。而且"主题风格=最重要的部分"从来就是制作游戏的理念。

如果讲话的人和听话的人都不了解"游戏人物很酷"的恰当说法，这样成为了惯性思维后很容易造成认识错误。有些人会认为"拥有成功游戏人物的作品就会畅销"。这些都是没有看清事实，过于随意造成的结果。

偶然想起来，似乎小孩子对于游戏人物的认识更加敏锐。如果问"XX喜欢吗"，我们会听到"某某个人的武器好帅啊""某某个人的变身真漂亮啊"，还有什么"能力好厉害啊""一招就把敌人都消灭了"这类，对他们来说，与其谈论游戏人物设计的成功与否，不如谈论对他们的各自感受。

不会有孩子认为"我以前喜欢圆柱体造型的人物"。但是只要问人物是否"酷"，几乎所有小孩的回答都能让人满意。

他们不会使用成年人让人有些费解的词语，他们所说的正是他们心里所想到的。当然小孩子也有敏锐的感觉看到大人无法看到的地方这个原因。

建立属于自己的风格
创造非同一般的作品
打开通往成功的大门

在此前我曾经谈到最具代表性的即时战略游戏作品：《魔兽争霸3》。而实际上，在即时战略游戏刚刚兴起的年代，最受玩家欢迎的是由Westwood公司所制作的《命令与征服》系列。这一期，我们就请来了Westwood的创始人之一：路易丝·卡塞尔来谈谈他对游戏开发行业的见解。此外，来自Silicon Knights的丹尼斯·迪亚克和来自微软的亚力克西·帕杰诺夫也将就他们擅长的冒险类游戏和益智类游戏为我们提供很多有益的建议。尤其是亚力克西·帕杰诺夫，尽管这个名字对你来说也许有些陌生，但他的作品却是世界上最为成功的游戏——到底是什么样的游戏呢？看下去就知道了。　□责编/荇菜

路易斯·卡塞尔 Louis Castle

作为创始人之一的路易斯·卡塞尔对于Westwood的成功秘诀拥有很高的发言权，他在这里提供了一些建议：

▲ 了解你的用户。在着手制作游戏之前，多花一些时间去调查一下谁有可能对你的作品感兴趣并且愿意为此掏腰包，然后认真地研究其它类似的或者有可能产生竞争的作品。如果没有这一类的作品，就去玩玩那些在你所选择的平台上销量最好、最受欢迎的游戏。考虑玩家们的每一种要求。

▲ 慎重地进行设计工作。考虑你所能想到的每一个方面，从中提炼出你要制作的作品的精髓，然后把它与你最喜欢的游戏作品相比较。不管从哪一方面看，游戏设计都应该是一项慎重的工作，需要你的深思熟虑，需要完善的计划、切实的执行以及不断地分析。

▲ 听取别人的意见。你越虚心听取别人的意见，就越容易发现自己设计中的缺陷，并且在这些缺陷产生不良影响之前纠正它们。如果你的点子不能按照预计地实现，就要勇于放弃它们，不要"凑合"。

对于电脑游戏和家用机游戏有哪些关键性的不同这个问题，路易丝·卡塞尔有自己的见解：

▲ PC游戏和TV游戏最重要的不同在于，TV游戏是让你去"玩"输入设备。你必须把控制器（手柄）放在很重要的地位，而游戏的视听系统都要从属于它。TV游戏玩家通过熟悉手柄操作来提高自己的游戏水平；而PC游戏玩家则是通过理解游戏环境来提高自己的水平。对于PC游戏来说，游戏的界面必须是清楚明晰的，一个好的PC游戏不会要求玩家去"熟悉"键盘或者鼠标的操作。换一句话说，PC游戏不会要求玩家知道"怎么输入指令"，而是要知道"何时输入指令"。当然，无论是PC游戏还是TV游戏，这两点都是很重要的，但侧重点有所不同。

丹尼斯·迪亚克

丹尼斯·迪亚克是硅骑士（Silicon Knights）的创始人。作为任天堂的第二方厂商，硅骑士开发出了很多脍炙人口的游戏，包括《血兆：凯恩的遗产》、《幻想帝国》、《永恒黑暗》以及《合金装备：双蛇》等等。迪亚克从事游戏开发工作已经有十几个年头了，对那些新加入这个行业的人，他提出了这样的建议：

▲ 要对你的工作充满激情和热爱，这是非常重要的。游戏设计是一个富有创造性的工作，并没有什么放之四海皆准的公式来告诉你到底怎么去制作一个大家都喜欢的作品。因此，你应该努力去创造自己喜欢的游戏——那么你的作品至少可以让一个人感到满意。激情与热爱是取得成功的关键。记住，技术永远是第二位的。不管别人怎么想，游戏产业娱乐业的一部分，而不是技术工业。因此，你最需要关注的是游戏本身的乐趣。

对当前的游戏界，迪亚克认为：

▲ 很多开发者太过重视技术性的要素，而忽视了游戏的内涵、本质。如今的很多游戏看起来就像是漂亮的汽车，但只有外壳，却没有优秀的发动机。它们第一眼看上去也许不错，但当你实际驾驶的时候，这些缺陷就会显现出来，对你造成致命的影响。想要避开这些陷阱，你就必须努力在自己的作品中创造一些有意义的东西。记住，你要通过你的工作来传递一些信息。

说到游戏设计中的灵感，迪亚克表示《永恒黑暗》的灵感根源是那些"经典作品"。他解释道：

▲ 为了创造出一些新的东西，我们必须回头看看过去，把我们对经典艺术的理解和现代电子游戏的要求结合起来。莎士比亚戏剧的结构是很重要的灵感来源，其它那些经典剧作家的作品也是。当莎士比亚创作一部戏剧的时候，他总是试图去感染尽可能多的观众。他会写一些粗俗的笑话来取悦那些坐在剧院前排的醉汉们，也会用一些深奥的隐喻来打动坐在包厢里面的贵族。我们相信，如果电子游戏真的将成为下个世纪的主要娱乐方式的话，我们也必须以此为目标。

最后，迪亚克用最简单的语言总结出三点让你成功的规则：

▲ 对你自己真诚。

▲ 对别人真诚。

▲ 永远不要忘记成功的秘诀：百分之一的灵感加上百分之九十九的努力。

亚力克西·帕杰诺夫 Alexey Pajitnov

也许世界上99%的游戏玩家都不知道亚力克西·帕杰诺夫这个名字，但也许有99%的人都玩过他的作品——那就是著名的《俄罗斯方块》，历史上销量最高的游戏。现在，帕杰诺夫在微软公司任职，继续在益智类游戏的领域发挥着自己的天才。他最近的作品是《宝石拼图》（Hexic），你可以在MSN附带的小游戏中找到它。另外，《宝石拼图》的加强版Hexic HD也作为附赠游戏之一，预装在每一台XBOX360的硬盘中。

帕杰诺夫向我们透露了三个帮助他创造优秀的益智类游戏的秘密：

▲ 没有什么是"过于简单"的。之所以首先提到这一点，是因为帕杰诺夫认为"当你投入到一个游戏的开发工作之中很长时间、让它占据了你的头脑之后，所有的那些谜题对你来说似乎都变得简单起来。"当为一个游戏工作了很长时间之后，它们对帕杰诺夫本人来说好像都过于容易了。但是，如果别人从来没有接触过这些游戏，那么对他们来说，这些游戏未必简单。

▲ 同样也不要忽视那些很难的谜题。"不管一个谜题多么难，总会有人可以解答出来，"帕杰诺夫说。他承认这一点听起来与第一点是自相矛盾的，但它们也都是正确的。"不要觉得没人能解出一个很难的谜题所以就放弃它，应该敢于在你的游戏中设置一些难度很高的挑战，因为总会有比你本人更加聪明的玩家存在。"

▲ 游戏的趣味性是最重要的。帕杰诺夫相信，如果你自己都无法从自己设计的游戏中找到乐趣，那么别人也不会。"我把以上三点作为基本的准则，来要求我的开发团队。"

灵感从何而来？帕杰诺夫认为："灵感通常来自工作中，我从来不会去等待它的出现。"

▲ 灵感无处不在。通常，我从其它的一些玩具和游戏中得到它们。我的办公室里收藏了很多的益智玩具。我喜欢魔方、3D旋转游戏、拼图游戏，等等等等。灵感不会主动来找你，你必须从工作中寻找它们。我的座右铭就是：一直工作。如果你一时无法找到什么了不起的灵感，你可以试图去改进那些你已经有的点子。但如果你干坐着，你不会得到任何成功。

那么，帕杰诺夫是怎样构思出《俄罗斯方块》来的呢？他笑道：

▲ 那是1984年，那段时间对我来说十分枯燥，我找不到什么有意思的点子。但我一直在玩一种叫做"五连方"（Pentomino）的游戏，那个游戏在我生活的地方非常流行。那是一个基于12个形状独特的碎片所组成的游戏，每个碎片由五个正方体连接而成，你必须把它们拼到一个10×6的盒子里面去。这个游戏十分有趣，大概需要40分钟才能解出来——对那些熟练的玩家来说可能需要10分钟左右。我很喜欢这个游戏，并且试图去制作一个可以双人游戏的版本。因为我觉得5个方块太多了，所以我把它改造成为4个方块（在《俄罗斯方块》中，每一个部件都是由4个小方块构成的）。接着，我又把它改造成一个即时的游戏。最后，在1985年，《俄罗斯方块》完成了。

帕杰诺夫提到将一个灵感变成现实的过程中最困难的部分：

▲ 当你开始专业的游戏设计的时候，你必须做出很多决定，这是开发过程中最困难的部分。然后你要决定做一些你自己不喜欢的事情。有时候你必须放弃一些很不错的点子。这些都是非常痛苦的。

益智类游戏有必要向3D发展吗？多人联机呢？在21世纪，单人游戏仍然有市场吗？帕杰诺夫回答道：

▲ 2D游戏仍然有很大的存在价值。在过去的10年中，游戏制作技术发生了天翻地覆的变化，但人的大脑并没有改变过。仍然还有很多喜欢单人游戏，但多人联机游戏确实是一个了不起的进步，忽视它的存在是不能容忍的。



系列诞生日记！MH杂记簿 Monster Hunter LABORATORY

VOL.3

说到PSP上的游戏名作，大概很多玩家都会首先举出《怪物猎人Portable 2nd》这个名字。下面这篇短期连载的纪实型专访将为您详细解说《怪物猎人》系列，以及《怪物猎人Portable 2nd》这款名作诞生背后的故事，帮助您了解这个系列获得成功的秘诀所在。



藤冈要

隶属于CAPCOM第一开发部的游戏设计师，曾参与过《JOJO奇妙冒险》等游戏的开发。进入《怪物猎人》小组后，藤冈要担当游戏导演一职，主持历代作品的设计工作。是个很喜欢饮酒的人。

怪物猎人的诞生（一）——创造出玩家们共通的语言



一切的开始

CAPCOM公司于2007年2月22日在PSP上发售的《怪物猎人Portable 2nd》销量在短短两周内突破了100万，成了自PSP主机诞生以来出现的第一个百万级日版软件。不用说，在竞争极度激烈的电子游戏市场中，这条新闻立刻成了各方密切关注的对象。

众所周知，一部主机能否获得人们的认同，能否成为大众化的游戏平台，与它上面有没有杀手级软件作品有着密切关系。从某种意义上说，百万级软件是一部主机能否成为人气商品的分水岭。毫无疑问，《怪物猎人Portable 2nd》对于PSP的普及起了不可替代的作用。

《怪物猎人Portable 2nd》（以下简称《2nd》）是整个MH系列的第5部作品，如果只写这一部游戏，未免失之偏颇。因此，我们的故事将从整个《怪物猎人》系列的诞生开始。这次故事的主人公，包括《怪物猎人》全系列监修兼游戏导演藤冈要，《怪物猎人Portable 2nd》制作人迁本良三，《怪物猎人Portable》系列导演一濑泰范，以及历代MH系列游戏企划小岛慎太郎——也就是被人们称作“MH四天王”的四个人。



《MH》与藤冈要

在讲述《2nd》的故事之前，我们有必要说一说初代《怪物猎人》的诞生。贯穿系列全部作品的“MH的灵魂”是由一个人参与了游戏制作而产生的，这个人就是绰号“Mr. Monster Hunter”的藤冈要先生。

藤冈在CAPCOM的资历虽然不比冈本吉起、稻船敬二这些老前辈，但是他的工作经历也算得上老资格了。以前CAPCOM在CPS3基板上开发的《JoJo的奇妙冒险》等作品的动画制作工作，就是由他进行统筹开发的，他的具体工作是负责角色动作的设计。在2003年5月，CAPCOM召开新作《怪物猎人》创意研讨会议的时候，藤冈以角色设计师的身份参与了会议。当时他就针对主要角色与怪物的设计工作提出了许多宝贵的意见，有了他的提议，《怪物猎人》的创作才步入正轨。所以，说藤冈要是赋予《怪物猎人》系列灵魂的人，是一点也不过分的。

“当时曾经有人问我，制作这个游戏，是不是要‘动真格’的。”提起当年的开发过程，藤冈做出了这样的回忆。

想让一个全新的游戏系列成为名作，当然得拿点“真格的”东西出来。当时的藤冈并没有想成为统揽全局的游戏导演。说到这个游戏的制作时，他曾经苦笑道：“那时候我真不想做啊。可是人家总和我说‘一定要做’，尽管我不乐意。我只是喜欢制作游戏角色的动画，我和他们说，我只是个角色设计师。”

不过，在参加了几次策划会之后，藤冈的心境发生了变化。他认为，在制作游戏的时候，应该把角色的动态与游戏性结合起来，以一个动作设计者的观点来看待游戏的开发工作。“（游戏角色）做出什么样的动作才能让玩家在游戏时看到更好的效果”，藤冈提出的这个课题让参与游戏制作的人提起了注意。

“结果，我自己没有负责角色设计和动画制作，却以游戏导演的立场俯瞰整个游戏的开发，发现了许多新的东西，最后，这些宝贵经验得到了吸收。”藤冈回忆道。

但是，当时许多游戏的主要策划人都对设定工作不甚了解。像藤冈一样设计师出身的人一下子担当起游戏的设计，实在是特例中的特例（似乎直到现在，在日本也只能找出稻船敬二和野村哲也这两个类似的特例来）。在决定担任这个职位之后，藤冈依然笑着说：“说实话，究竟怎么做才好，连我自己都不太清楚。”

藤冈在这种尴尬境况中还能继续担当制作工作，是因为从事游戏设计的工作人员与他出身于同一个部门，相互之间比较熟悉，工作起来也很协调。虽然每个人一开始都不知道该怎么做，但大家十分团结，利用自己熟悉游戏动画制作的优势互相帮助，逐渐形成了一种“藤冈体系”。大家都在“这样做好不好”的念头中摸着石头过河，这就是《怪物猎人》系列最初策划工作时的局面。



对动作的执着

玩过《怪物猎人》系列的人都知道，这个作品对玩家的游戏环境有一定要求。要完整享受这款游戏，前提是要与网络连接。当然，在没有联网的情况下也可以游戏，但初代《怪物猎人》在单机模式下可以玩的东西很少，基本上只有“教学模式”的水平。当时，家用游戏机的网络环境谈不上方便，想玩网络游戏就必须购买对应的周边设备（早期PS2主机的网络连接卡BB Unit是单独发售的），而且买了设备之后还不能立刻游戏，必须进行繁杂的网络设定，并且支付游戏服务的费用。与打开机器就可以进入游戏的单机游戏相比，这样的游戏显然麻烦很多。在确定制作这个系列的时候，CAPCOM要将其制作成体现自社风格的游戏，因此“究竟怎么制作游戏的网络部分”这个问题在CAPCOM内部引起了两种完全不同的论调。

尽管意见不一，藤冈等人还是坚持将网络部分当成游戏的重点。除此之外，他们还将游戏制作的精力大部分集中在动作要素上。从内容上来说，《怪物猎人》中有大量的道具、素材设定，似乎有些偏向RPG式的角色育成，但实际上，制作组对于游戏的动作性更加重视。游戏中的巨大怪物动作活灵活现，充满真实感，玩家在游戏时仿佛可以感受到它们的体温一样。而玩家们控制的主人公以果敢的姿态奋起挑战，就如同玩家自己的分身。这些东西说起来容易，但是要在即时演算下让多个玩家在同一个空间内同时作战，制作难度比想象中高出很多。可以证明这一点的就是，当时有许多游戏和《怪物猎人》一样标榜多人同时在线而且强调动作要素，但是这些游戏没有一个能够把动作性做得如此令人倾倒。而直到现在，也没有哪个游戏能够像本系列一样将优秀的动作要素与网络功能如此成功地结合在一起。毕竟，这款作品的制作概念是崭新的，没有可以参考的范本。所以在进行制作的时候，所有要素都需要自己去想。也正是因为如此，藤冈才觉得“应该改变制作的态度”。从这个意义上讲，《怪物猎人》的制作在一定程度上对现存动作游戏制作的“不成文规则”进行了挑战。（未完待续）



MHP2装备图鉴

通天塔（バベル）

攻击力	特殊效果	锋利度槽	会心率	镶嵌孔
529	防+20		0%	———

●推荐生产方法：

ナイトランス → ナイトスクウィード → バベル（素材：Gクラスチケット×1、カブレライト矿石×1、ユニオン矿石×5、大地の结晶×15、ランポスの上皮×10、金火龙の上鳞×8、マカライト矿石×30、ゲネポスの上鳞×20。总费用：115000z）



玩《怪物猎人P2》时，很多玩家都特意造出了通天塔（バベル）这把长枪当作纪念。这是因为，在当年PSP的初代作品《怪物猎人P》中，通天塔在武器进化上占据了重要的衔接位置。这把长枪当时的性价比很高，到达集会所上位后又可以进化成同样优秀的击龙枪。到《怪物猎人P2》里，通天塔变成了上位武器，但实力并不理想，收藏性大于实用性。不过，通天塔上有两个镶嵌孔，搭配技能有一定灵活度。收藏之余偶尔用一用，可能也是种怀旧的好方法。

horror s... ified darkness chaos c...

恐怖奇谭

VOL.02

“如泣如诉，窗外谁人在低吟。”——难舍生前尘缘怨灵游荡人间。

CHECK

其实说起毛骨悚然的感觉，我认为应该是这样的：如果有一个怨灵突然出现在你面前，可能带来的恐怖感只有一秒钟、两秒钟你就吓晕过去了。但是如果有一些气氛，你感觉它好像在你周围，但是你看不到，摸不着，扰得你六神无主，这种感觉才是最惊魂的。

说起来那个叫狮子丸的游戏制作人也太强悍了，居然撞上这么多灵异事件，关键的是他还活得好好的，强人啊。看了本期的恐怖奇谭后，你该不会打退堂鼓，放弃当一个游戏制作人或游戏杂志小编的梦想吧。

狮子丸是日本游戏界的知名制作人。现在，请他来讲述一下他所经历的灵异事件吧！据他的同事所言，他之所以有这等待遇是因为他天生就通灵，像那个“呗”国人，经常经过的同事可是一次也没有见过。

~妻子~

这是发生在以前公司里一个同事身上的故事。

那时，他的妻子刚刚因为车祸去世了。也许是他承受不了这种刺激，每天在公司里他都提不起精神。因此，我们都很担心。可是不久之后，也就是在他夫人去世后的第四十九天，他突然神采奕奕地来到公司。

不用说，我们大家都很奇怪。我的同事，他也知道大家不明白，于是就对我们说：

“我看见我妻子了。”

“什么！”

“她也想我，所以来看我了。”

“别胡说！”

同事中有人呵斥他。但是，他好像什么都没听见，依旧自言自语地说：

“她现在已经变成了鬼魂，而且就在我的身边。”

“哦，是吗？”

“那你的夫人现在具体在什么位置啊？”

其他同事们开始七嘴八舌地问。



而且，同事里面的A君和B君还带着相机，所以他们就半开玩笑半认真地问道。

“就在这里。”

“咔嚓！咔嚓！”

A君和B君眨眼之间就拍完了整卷的照片。

“你们不要乱开玩笑，她会捉弄你们的。”

最后，所有的照片差不多都因为曝光而无法观看。

A君拍的照片全是黑的，但是B君的照片中除了大部分无法辨认的照片外，另外还有一张可以看的照片。

那唯一成像的照片上显现出来的是一部法国电影里面的镜头。电影是比诺什的《新桥恋人》。

“她原来很想看这部电影。”

同事说了这句话，然后我们所有人都呆住了。虽然难以相信，但是照片就放在眼前。

以后，他再也没有过因为妻子的去世而心情沮丧过。

而且，有的时候我们还会看到他会与身旁的妻子聊天。

“是啊。”

“嗯，就是的。”

反正差不多就像是恋人之间默契的对答一样。

有一天我心血来潮，偷偷地录下了他与“她”的对话。当我重新播放时，在喇叭里面可以明显地听到模糊的人声。

“呜噜噜。”

“确实是。”

“呜噜噜。”

“没关系。没什么大不了的。”

虽然我听不出话是怎么说的，但是那个“呜噜噜”的声音在时间点上与他的对话相当吻合。

这之后，还有数次在深夜加班时，有同事看到他的身边有橘红色半透明的光出现。

终于，我们相信了他的话。

现在，我早已经离开了那家公司。

只是有时会不自觉地想到，最近那个同事和他的“妻子”怎么样了。

~出差~

这是去年和一位同事去韩国出差时发生的事。

我们住在明洞一家旅馆里面。旅馆的价格相对便宜，而且离车站也很近。所以，每次出差我们都会住在那里。那家饭店分为新馆和旧馆两部分，我每次预约的都是新馆。但是，这次由于旅行社的失误，我们错过了预约时间。没有别的办法，只能住进旧馆。

旧馆非常破旧，楼道里面就像曾经经历过火灾一样。让人实在是难以想象竟然是和新馆同属于一家饭店。

坐电梯上到3层。进入房间后，感觉到一股让人不舒服的气氛。地板上尽是掉落的墙皮，浴缸也黑漆漆的。这种氛围要是在日本，一定会被认为要有“东西”在夜里出现。



吃过晚饭，我早早地钻进了被窝。

当晚，我做了个噩梦。

一个从未见过的男人用一个尖锐的东西指着我的喉咙，好像准备插进来。而我，拼命地按住对方手腕。他还用韩语冲我愤怒地大声叫喊着，可是我什么也听不懂。

“你干什么！刚到这里已经很累了，别太过分！混蛋！”

于是，我也恼怒起来，向他大喊着。他放下了手中的尖物，我以为没事了。谁知他这次伸出双手勒住了我的脖子。

“对、对不起！我刚才不应该骂你！韩国万岁！韩国最棒！韩国现在已经超越日本了！”

我只能求饶，意识恍惚之间，不知从何处传来了打鼓声。那个人松开了手，我也晕过去了。

第二天早上，我去洗漱的时候，发现喉咙正中间有被尖物扎过的痕迹。

过后，我和同事去餐厅吃早饭。服务生用韩语招呼我们，可惜我什么都没听懂。

办完事情，我和同事在大厦门口等出租车。车来了，然后就在我即将要登上车的时候，不知从哪来了一个老婆婆。她抓住我的手急切而严肃的用韩语说着什么，可惜我什么也不懂。

这时，出租车司机走过来解围。当他和老婆婆说过几句话之后，忽然就面色惨白地看着我，一个人窜上车飞快地开走了。

“咚！”

一声巨响，就在他开出不远的时候，出租车和巴士相撞了。

我呆呆地看着这一切。

老婆婆又用韩语严肃地对我说了几句话，走了。

虽然不知道怎么回事，我还是急忙更换了饭店。

现在，这一切到底是怎么回事我还是不知道。

~旅行~

那一年，我和很多朋友一起去一个小岛上旅行。非常幸运，整个岛上只有我们一团旅客。

到了晚上，按照惯例准备举行烟花晚会。

由于是小岛，照明不是很好，所以夜晚的沙滩很黑。为了避免误伤，一个名叫冈布的朋友独自拿着手持烟花站到远处燃放，而我们就站在原地观看。

烟花一个接一个地打上了天空。本来一共有十发，可是冈布刚刚放了4发就扔下烟火跑回了旅店。

我们紧跟了进去，发现冈布面色惨白，浑身颤抖。

“怎么了？什么事？”

冈布看着我们依旧显得很恐惧，话也说不出来。

镇定了一会儿，他看着我们，一句一句地缓慢说：

“刚才沙滩很黑，烟花每打出一发就会照亮一次对吧。”

“然后？”

“打出第一发的时候，发现旁边有一个不认识的男人侧对着我。他还用眼睛斜视着我。”

“是不是其他旅客啊？”

“你忘了吗？现在只有我们一伙啊！而且打出第二发的时候我仔细地看了那个男人一眼，他依旧那样看着我。开始我也没太在意，后来打到第四发的时候，他转过身用正脸对着我……”

冈布的脸变青了，我们焦急地追问着：

“到底怎么了？”

“他、他的脸只有一半……”

“！”

所有的人都猛吸了一口冷气。

之后，几个朋友又跑到刚才冈布燃放烟花的位置去查看，结果什么也没有。

第二天晚上，冈布说什么也不靠近沙滩。直到旅行结束后，我们也没有看到只有一半脸的男人。

龙哥热线

受 PERFECT 蛊惑开始迷上雪菜肉丝汤面的面霸龙哥

龙哥：我又来信了，先谢一下龙哥上次帮我回答的问题，这次问题又来了。我在头几天将我的小P刷到3.51 M33-4，但问题就来了，我原本在3.40OE中XMB中可识别的个别ISO文件，在M33-4中无法识别并显示，像这些不可识别的游戏ISO或CSO文件，在自定义固件下，不管能不能运行，总应该可以显示的呀！（我换成免盘模式也不行）。请问这是怎么回事？如何解决呢？还有，就是我一直对720480的视频耿耿于怀，请问龙哥这类格式的视频文件，用什么软件转换比较好？并且如何在PSP上播放？就这几个问题，希望龙哥解答。（黑龙江海林 陈博）



PSP文件夹下面要建立GAME文件夹，否则ISO就不能显示。转换视频的软件，可以使用的太多了，3GP就能满足你的要求。

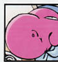
尊敬的龙哥：百忙之中，又给你添忙，实在不好意思，开门见山：1、《SD高达 交叉火力》中，卡缪发动"H"的条件太苛刻了，我方总伤害达到8000或自军1体击坠，对方机体命中那么低，等太多回合才能发动卡缪的"H"，有没有快速发动"H"的方法啊？还有二周目中男主角可继承女主角篇中的机体与人物吗？2、PS2主机后面的"DIGITAL OUT"有什么用？3、PSP上恢复默认设置后，昵称总是PSP XXX，为什么？PSP是3.52 M33-4系统，用什么UMD免引导模式最好，可以玩以前到现在乃至将来的ISO，例如FF7CC？4、PSP上《仙剑》怎么用？要放在什么文件夹下？我放的是"PSP\GAME150\"下，为什么一进就进到了DOS画面？5、PSP《怪物猎人P2》中，片手剑与双手剑哪个推荐新手用？现在接树长的杀桃毛兽王爆鬼人化都难杀，血太厚！沙龙王蓝箱子里提供的音爆弹好少，请龙哥赐教。下集会任务，PSP不能上网，家里PSP也不能上网，网吧也不成，能从官网上下补丁升级《怪物猎人P2》来增加最新的任务吗？6、2000型PSP的TV输出功能能在普通的CRT电视上用吗？7、现在TV是液晶的好还是等离子的好？（for game）为了玩PS3与XBOX360最好是多少寸的好？音响最好是买多少声道的？无数信件像雪一样飘落在龙哥手中，百忙之中添忙，实属过失，但有问必答正是龙哥卡哇伊之处。

（安徽淮南 徐亮）



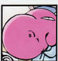
1、很简单啊，敌人打我方什么单位命中率最高？当然是母舰嘛！你把母舰往敌人堆里一扔，保你一回合就能让卡缪HYPER化。这还得小心不能扔太靠前了，否则一个回合下来就有可能给直接干掉。另外还有一个办法，那就是去捕获敌人机体，失败一次会扣1000点HP……不可继承。2、接D端子线的。3、因为这就是默认的昵称啊。无所谓用什么UMD，不要妄想通吃，目前来看还不可能。4、解压文件后把"PAL"和"PAL%"放到"GAME150"下，运行后就会进入你所说的DOS画面，此时再输入"C:\program files\pal\pal.exe"即可。5、片手剑虽然攻击力偏低，但攻击比较灵活，还可以防御，不收刀使用道具也很霸道，很适合新人使用。双手剑的主打就是爆鬼人化，一般都用强走药或者耐力消耗减少的技能来配合使用，不太适合初期，也不适合新手。观察好桃毛兽攻击的破绽，桃毛兽怒了攻击力不低，不要和他硬拼。音爆弹＝鸣袋＋爆药，鸣袋可以打龙啊、怪鸟啊这些获得，爆药可以从老婆婆那里随机购买。现在有MHP2自制任务工具，不但可以自制任务还可以添加官方任务，从网上下载官方任务文件就行了（不是官方网站，有怪物猎人讨论的论坛一般都有的）。6、能。7、液晶和等离子其实各有所长，一般来讲，42寸是液晶电视和等离子的分水岭，等离子电视的尺寸基本上最小都是42寸，42寸以下几乎成为液晶电视的阵营。当然，液晶电视也有很多42以上的大屏幕电视，但相对来说价格就要高很多了，如果预算充足，可以考虑买液晶电视，但是如果您想买50寸以上，且性价比较高的，那还是选择等离子电视较为合适。个人认为，除非你真是特有银子，买个30多到40寸的液晶足够了，音响的话最好5.1声道。不舔忙不舔忙，龙哥就是专门解答问题的嘛！

龙哥好！小弟于今年暑假的时候购入的XBOX360，比较幸运的是，机子到目前为止还没有"三红"过，不过总还是有点提心吊胆，唉，谁让咱改机了呢。现在只能在使用的时候小心一点，祈祷永远都不会有那么一天……对了，这次写信过来，是想问一下360主机上的那个四象限灯，好像不同的颜色组合有不同的含义，龙哥能不能列举一下具体的对应情况，好让我等心里提前有个数，万一遇到了也好对症下药？（江苏南京 王畅）



1、右下角1个象限红灯闪烁：屏幕上可能有错误信息"System Error. Contact Xbox Customer Support"。原因可能是硬件出现故障，解决办法是先重启主机，如果仍然如此就只能送修了。2：左边两个象限红灯闪烁：原因可能是主机过热，解决办法是关机，让主机完全冷却下来，确认主机风扇运转时有足够的通风。注意不要遮挡主机的通风孔、不要将主机放在狭窄的空间里、更不能将主机放在热源附近。3、左上、左下、右下三个象限红灯闪烁：原因是主机硬件出现故障，解决办法是先重启主机，如果重启后不行就关闭主机，拔掉连接主机的电源线和信号线，将主机外置电源适配器的插头从电源插座拔出，拆下外置硬盘，之后再重新安装和通电。4、四个象限红灯闪烁：原因是信号线没有正确连接或者主机未能检测到信号线，解决办法是从主机拔下信号线，重新紧密连接，如果仍不能解决则用干布擦拭信号线的金属部分再重新连接，要是还不行的话就换根信号线试试。5、信号灯不随垂直、水平的位置变动而转换象限：具体表现是将主机从水平改为垂直、或者从垂直改为水平放置时，电源键周围光之环的绿色信号灯象限不改变。原因可能是绿色信号灯的感应器出现故障，解决办法是重启主机，并拔下所有无线和有线手柄后重新连接。

小弟还在玩FF12，有点问题弄不大明白，还请龙哥告之。那就是好像游戏里有什么エンゲージ、ハントループ和レアモンスター之类的，这些词到底都是什么意思？好像是跟怪物讨伐相关的。（浙江台州 姚池）



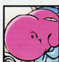
在《最终幻想12》中，只在特定的天气、清除杂鱼敌人或者等待一定时间等特定条件满足后出现的怪兽被称做**レアモンスター**，也就是所谓的"稀有怪兽"。其中作为**ハントループ**（又叫循环狩猎）对象的30只珍稀怪兽击倒后可以入手**エンゲージ**这个道具，并且击倒一次后便不会再出现。当剧情进行到港町**バーフォンハイム**，和**フォーン**海岸/**ハンターズ・キャンプ**的**お**头对话接受任务后才能开始**ハントループ**。在这之前是无法遇见作为**ハントループ**对象的怪兽的。不是**ハントループ**对象的珍稀怪兽被称为**ハントループ**未确认的新种，在满足条件后可以反复出现，但是不会掉落**エンゲージ**道具。所有的珍稀怪特点是：持有的道具唯一，而且必定可以偷得，其中不乏极其稀有的贵重合成材料！这些道具虽然可以通过其他途径得到或者合成，但是非常麻烦，所以最佳的方法就是从珍稀怪兽身上偷得。根据上述方法，触发"**ハントループ**"收集珍稀怪兽事件，对方要求先狩猎一只附近的珍稀怪兽，从右边出去，在尽头的高崖上等待片刻，稀有乌龟"**フェニレンス**"就会出现下方，下去杀了获得任务

道具“エンゲ–ジ・シエル”回来交差，然后便可正式开始世界各地讨伐珍稀怪兽了。另外需要注意一点：这里所谓的珍稀怪兽讨伐和工会任务讨伐不是一个概念，主要是去杀难得一见的特殊稀有怪物。

1、龙哥对《天下人》这个游戏怎么看？能给我一些游戏心得吗？2、《杀戮地带》的帧数我目测15/s，你认为呢？跟《黑煞》（BLACK）不能比，反而是游戏场景丰富些，还有谢谢前几次的耐心解答。（江苏苏州 孙以超）

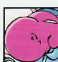


↑人设方面虽然不错，但游戏本身并不能算是一款出色的作品。



1、个人认为这款游戏不怎么样，本作的人设是由著名街机游戏《三国志大战》的人设：狮子猿担任。《天下人》的系统类似于《决战》与《信长野望》，在游戏中登场的兵种共有25种，根据所使用的武将不同兵种也不同，兵种大致分为8大类，每种类型都有它的长处和短处，兵种通过战斗还可以升级成更高级的兵种，其余方面没有太多亮点。2、这个……龙哥可目测不出来，话说今天下午猴子同学在苦练街霸33时，曾发话要“看清楚每一帧”，龙哥是正常人，没那么大的本事。至于《杀戮地带》，编辑部里木头同学绝对是该系列的死忠，今年E3展那会，整天都能听到他“KILLZONE最高！”的咆哮。当然，被他喊过“最高”的游戏没有一千也有八百了，特别是在劝唆魔王做某些游戏攻略的时候……

小弟在忙碌中玩了几款游戏，途中遇到几个问题，还得请教您。1、PS2版《龙骑士》（不是SE的那款）有一个练习骑龙的关，让我骑着龙捉到两只鸽子，我用龙喷火球，用尾巴抽都逮不到，到底该怎么做才行呢？2、《妖精战士·精灵黄昏》中文版刚开始我就过不去了，一个老者被锁在城外，让我去找钥匙，攻略上说在自家卧室和那位伤者说话就可得到，可我怎么和他说话都是同一句话，找不到钥匙，不知该去哪里找？3、PS2《鲁邦三世》（今年新出的那款）也是在第二关，我控制鲁邦在一条胡同里瞎转，不知路在何方？4、龙哥，CAPCOM那款《玻璃蔷薇》你玩过吗？是纯文字游戏吗？一点动作成分都没有吗？5、《最终幻想12国际版》小弟最近也玩了玩，感觉和以前那款没什么差别嘛，完全找不出10代和10-2的感觉，越来越像网游。6、记得不知哪天在网上看到一则报道说索尼美国分部的总裁鼓励各个游戏厂商不要放弃PS2，“如果能出PS3版的游戏，也能出PS2版”，真是可笑，连索尼自己都放弃PS2了，别的厂商还会吃你这一套？索尼真是在打自己的脸啊！CAPCOM就是个例子，《新宿之狼》不也跟《星际争霸 幽灵》一样的下场吗？寒心啊！（新疆库尔勒 邓钢）



大家都是老熟人了，咱也就不客套了。你给杂志提的建议我都看到了，电击光盘质量的下降确实是一个问题，不过编辑部动作达人荐莱同学目前已经开始负责电击的制作，由于还在过渡期间，希望大家能暂时体谅一下，相信有这位达人的加盟，电击的质量会得到提高的，另外，各位读者朋友如果对电击的制作和内容有什么建议其实都可以提出来，说不定你的想法就会被我们采用了呢？至于杂志介绍新次世代主机的内容偏多这也是比较没办法的事情，毕竟现在处在新旧主机过渡的阶段，老主机游戏在数量上的大幅递减使得可选题材少了许多，总不能随便拿个不怎么样的PS2游戏来做攻略吧？怀旧类的栏目多了也有读者朋友有意见，所以我们还在探索如何才能把握好新老主机内容比例的问题，争取以后能做得更好。1、你问的是根据电影改编的那款游戏吧？（Eragon）骑在龙上的时候除了吐息和用尾巴抡之外还可以用爪子去抓的……2、在与城外的人谈话后你需要去谈话的不是屋子里那位躺着的伤员，而是去宿屋与右边的一名男子交谈，这样才能得到钥匙。3、这关一开始的时候是在**ゴルデンガッセ**市街的小巷子里，转身进入屋中，从次元处取得**ワルサ–**P38和9mm**パラベラム**，在五右卫门处取得**ワイヤ–**，变装为警官后转身进入街市。在街市的左路口处有两位警官在此巡逻，避过他们，走上楼梯，就能向**ハンネバルト**城前进了。4、本作是属于互动式的解谜游戏，基本上只要靠方向键和确定键就能完成游戏，没有什么动作成分。大部分的谜题都是围绕对话而展开的，新加入的自行编辑系统很有新意。但是对部分日语苦手的中国玩家来讲，就比较有难度了。5、如你所见，新出的FF12“黄道十二宫”不但新意有限，而且将一些设定改得更为变态，前两期本刊的攻略已经对此做出详细介绍了。“网游”的感觉，何止是这次的“黄道十二宫”，就算是《最终幻想12》，就已经被许多玩家喻为标准的网游……6、这也是没办法的事，一方面，主机的更新换代是不可避免的趋势，人家对手都推出更强大的主机了，你还守着PS2吃老本是行不通的，毕竟市场是有限的，如果索尼现在还花大精力在PS2上，那么这两年或许还能凭PS2庞大的普及量过点滋润日子，可等微软和任天堂把市场抢占得差不多以后呢？另一方面，PS2如果还能保持一段时间的旺势，对索尼自己是有好处的，这才会有你说的那段话，心照不宣的事。

想问龙哥一个问题：如果NDSL刷机用M3L，以后还能不能用回来？传说NDSL刷机后会对一些新游戏不兼容，是否属实？还有R4能不能用来看动画？是要用R4附送的光盘来转换动画格式才能看吗？该怎么操作？

（广西玉林 黄赞）



说实话，这些问题，一下让龙哥的思维退回到了去年上半年的时光……这都啥年代了，玩NDSL还用刷机？不用刷机支持SLOT1端口的烧录卡都出了多久了、而且还是品牌繁多？就你说的这个R4，你用这块烧录卡就完全不必刷机或是插引导卡什么的，只要把游戏ROM直接拷贝到R4的TF卡里就能玩了，方便快捷得很嘛！动画的问题，不光是动画，电影也行，你可以自己用专门的软件（光盘里应该有）把动画或是电影转换成DPG格式，再拷贝到烧录卡里，用MOONSHELL观看即可。

龙哥好！有个问题，GBA版的《牧场物语》中，“青之羽毛”怎样才能得到呢？还有山上和海边的别墅怎样才能获得呢？另外，为啥以前“龙哥热线”中的漫画没了呢？我记得有一期中，龙哥曾向神灯许了N个愿望，还有，还有，给我你的御用内裤吧！

（山东青州 李海文）



青之羽毛？你正在游戏中追艾丽么？呵呵。需要备齐所有的家具（包括厨具，最好有地毯和花瓶），房子扩建两次，得到艾丽的干花，之后再去商店就能买到青之羽毛了。山上的别墅是你在游戏中结婚后，结婚50周年时妻子作为礼物送给你的。海边别墅则要用GBA版的本作和GC版的《牧场物语》联机后才会出现，而且需要花费一笔巨款才能得到。漫画的问题，龙哥只能告诉大家咱们的御用画师火腿同学正在忙着人生大事，咱就不给人家添麻烦了吧？最后那个要求，龙哥严正声明：那玩意儿完全不具备“闻一闻精神抖擞”之类的神奇功效，所以，驳回请求，谢谢。

如果我把PS2游戏光盘里的文件存入电脑里，再用一张蓝光光碟，把这些文件再刻进去，那么这张蓝光光碟能在PS2上玩吗？

（广东广州 朱林辉）

大哥！你这办法要是能行的话，索尼的PS3还卖个什么劲啊！存储媒体必须要有对应的读取设备才行，就像PS2的光驱能够读取DVD和CD，PS3的光驱能够读取蓝光光盘、DVD、CD等等。就算你真能把这些PS2游戏刻到蓝光光盘中，但是PS2的光驱是无法读取蓝光光盘的，又如何在PS2上玩呢？要知道，索尼之所以敢把PS3卖到这么高的价格，其所宣称的高性能是一方面，不过更让其底气足的就是PS3里面内置的蓝光光驱，那玩意儿单卖可都是巨贵的啊！要是蓝光光盘能用PS2读出来的话，那这个世界也太神奇了……

THE MAGIC OF PANDORA'S BOX

科普园地

创造与毁灭的潘多拉魔盒——PSP2000破解综述



记得在上次的文章中，我曾经写到如果PSP200X主机上找到了类似GTA和音乐方块的新漏洞，那么也就离其破解不远了。但这一天比我们想像的来得更早。

8月23日，由原本已经宣布退出PSP破解的Dark_AleX、Devhook的原作者Booster、eLoader的作者Fanjita等一流黑客与程序员所组成的C+D（创造和毁灭）破解联盟发布了一款神奇的软件，利用这个软件，任意系统的老版本PSP100X主机均可以降级，而PSP200X主机发售后，破解小组同样利用这个软件对其进行了破解，进而安装自制固件。PSP200X主机竟然在还没有找到系统漏洞的情况下就被破解，实在是出人意料。这个软件的名字就是——潘多拉。

事件回顾

PSP200X主机被破解的“祸根”被埋下的日期，要追溯到6月了，当时网络上流传出国内有游戏店利用某种神奇的电池可以开启任意版本PSP主机的工程模式，可以对任意版本PSP主机降级，甚至对刷坏了的砖头PSP主机进行修复。这种被称为“jigkick”的工程电池应该是SONY为了能方便地维修固件损坏的PSP主机（例如升级过程中断电）而留的一个后门。而C+D破解联盟发布的潘多拉软件正是能将普通的PSP电池修改为这种工程电池的软件，这意味着原本只有SONY官方才拥有的开启PSP主机最后秘密的这把钥匙，变成了所有玩家都能轻松入手的万能钥匙。任意系统版本的PSP主机都可以随意升级降级（包括使用音乐方块漏洞无法降级的3.51和3.52版系统），就算刷机出现问题而导致PSP主机变成砖头也不用怕。SONY又一次搬起石头砸了自己的脚。

9月，PSP200X主机终于上市。最早登场的是PSP2006型号的港版主机，随后是欧美版本，而日版则要等到9月20日才发售。急不可待的人们将用潘多拉软件制作的电池和记忆棒放到新版本的PSP主机上，却发现潘多拉电池无法启动PSP200X主机，难道是SONY修改了进入工程模式的方式？Mathieulh告诉我们并非如此，潘多拉电池是能够启动PSP200X主机的，但是之前用搭配潘多拉电池使用的记忆棒上的文件是1.5核心，只能用来启动PSP100X主机，而PSP200X主机并不支持1.5核心，因此需要将记忆棒上的文件更换为3.xx核心。9月6日，Mathieulh在Dark_AleX的帮助下成功利用潘多拉电池在新版PSP上运行了自制程序，并DUMP出了3.60版系统的所有固件文件；9月9日，M33小组在主页上公布针对新版本PSP的自制固件3.60M33即将发布；9月10日，3.60M33正式发布！新版本PSP在发售后短短几天时间内，甚至日本都还没有推出就宣告破解，真是名副其实的“出师未捷身先死”。

3.60M33简单评测

3.60M33的功能和PSP100X主机上的3.52M33-4基本相同，用惯了OE/M33系统的玩家相信都非常熟悉。上次的文章介绍到3.52M33-2，之后M33小组又发布了3.52M33-3和3.52M33-4两个升级版本。这两个版本最大的改进就是增加了VSH菜单，在PSP的系统界面按HOME就会弹出VSH菜单（VSH菜单也可以在修复模式中关闭），在这个菜单中，我们可以设置CPU速度、设置引导方式、以及设置当打开PSP的USB连接时所连接上的分区（记忆棒、UMD光盘、flash0、flash1等），最有用的功能则是用于直接模拟并播放UMD Video ISO，不再需要IRShell的帮助。M33小组不但攻破了自制固件无法直接模拟并播放UMD Video ISO的缺憾，而且还支持了一直以来也无法播放的2.0以上版本UMD Video ISO（2.0以上的UMD Video ISO需要使用3.52M33-4重新DUMP，以前DUMP的是错误的）。把下载的UMD Video ISO拷贝到/PSP/ISO/VIDEO，然后在M33的VSH菜单的ISO VIDEO MOUNT一项选择该ISO即可播放（需要UMD盘引导）。



3.60M33自然也继承了这些功能，M33的详细使用大家可以参考以前的文章，这里只说一下3.60M33和3.52M33-4的不同之处。按住R键开机进入修复模式，3.60M33在Configuration中没有Game folder homebrew这一项，这是因为3.60M33不支持1.5核心，系统运行/PSP/GAME、/PSP/GAME150、/PSP/GAME360三个目录中的自制软件时，一律都用3.60核心去运行，因此Game folder homebrew这个选项也就无意义了。自制软件的兼容性方面，由于3.60M33目前还不支持1.5核心，因此无法直接运行1.5格式的自制软件。但是因为M33和OE系统的高版本核心部分都带有Dark_AleX开发的Homebrew Enabler（简称HEN），因此除了能运行2.xx版自制软件外，还能运行用户模式的1.0格式自制软件（用户模式的1.5格式自制软件则可以用PSPBrew转换为1.0格式的自制软件来尝试运行）。目前已经有许多模拟器等自制软件被重新编译为2.xx版本，相信近期将会有更多自制软件推出支持新版PSP的版本吧，也希望PSP200X的自制固件以后能有所改进，找到直接支持1.5版自制软件的方法。

当然，SONY官方3.60系统的功能都能正常使用。经过测试，3.60系统增加的那些新功能，例如USB充电、外部显示等功能也都没有任何问题。

优点：继承了M33自制固件的功能、直接播放UMD Video ISO、直接运行游戏ISO、能使用所有官方3.60版系统的功能。

缺点：不支持1.5核心，部分自制软件无法运行。

3.60M33的安装

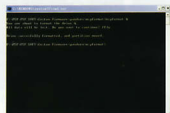
需要的工具：1.5版或者OE/M33自制固件的老版本PSP100X主机一台、容量在64M以上4G以下的记忆棒一张（组装记忆棒也可以）。

需要事先下载好的文件：制作潘多拉电池的软件pandora.zip、3.60M33的安装程序包360M33_for_Slim.rar、1.5版PSP官方升级程序、3.40和3.50版PSP官方升级程序。

一、首先需要把PSP100X主机的电池修改为潘多拉电池，并且制作对应的记忆棒。

1、把准备好的记忆棒插到PSP100X主机中，然后用USB线连接电脑并打开这台PSP的USB连接，在电脑上把记忆棒格式化（快速格式化即可）。

2、解压下载的潘多拉电池软件压缩包pandora.zip，会得到battery、installer、msinst、mspformat四个文件夹。打开mspformat文件夹，里面有个mspformat.exe文件，现在需要使用这个程序将记忆棒逻辑格式化。打开CMD命令行窗口并转到mspformat所在的这个目录中，在命令行窗口输入mspformat X（其中X是你的记忆棒在Windows中的盘符）。这时程序会询问你是否继续格式化，输入



Y并回车，等提示“Drive succesfully formatted, and partition moved”时就格式化完毕。

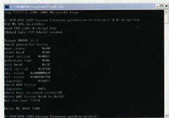
3、在PSP100X主机上断开USB连接，然后再重新连接上（一定要做这步）。现在就把制作潘多拉电池的程序拷贝到记忆棒上，首先在记忆棒的根目录手动建立PSP文件夹，然后在PSP文件夹中再建一个GAME文件夹，如果这台PSP100X主机的系统是OE或者M33自制固件，还需要在PSP文件夹中建一个GAME150文件夹。然后将之前解压出来的battery文件夹中的pandora_battery、pandora_battery%两个文件夹拷贝到记忆棒的/PSP/GAME目录下（如果系统是OE或者M33自制固件则拷贝到/PSP/GAME150）。同样把之前解压出来的installer文件夹中的pbfirm_install、pbfirm_install%两个文件夹也拷贝到同一个目录下。

4、把1.5版官方升级程序改名为UPDATE.PBP并拷贝到记忆棒的根目录。

5、到这台PSP100X主机系统界面的游戏图标下去运行“Pandora’s Battery Firm. Installer”，程序运行后会进入一个黑底白字的界面，在这里按X键确认，然后等待。这个时候软件正在把潘多拉电池所需要的固件文件安装到记忆棒上。完成后会自动退出到PSP的系统界面。

6、再次用USB线连接电脑和PSP，并在PSP上打开USB连接。这时候会发现记忆棒的根目录有一个msipl.bin文件。进

入电脑上在解压潘多拉电池软件压缩包时得到的msinst文件夹中，打开命令行窗口并用CD命令进入msinst文件夹，然后在命令行窗口中输入“msinst X X:\msipl.bin”（X是你的记忆棒在Windows中的盘符）。程序会向你确认是否执行，输入Y并敲回车。这时就会将msipl.bin文件中所包含的PSP的IPL信



息写到记忆棒上。等执行完毕后就可以关闭命令行窗口。这时记忆棒上的文件就安装完了，因为后面还要使用这些文件把PSP100X主机的电池改回普通电池，所以建议把记忆棒上的所有文件先备份到电脑上。

7、下面就开始把PSP100X的电池修改为潘多拉电池。到PSP的游戏图标下去运行“Pandora’s Battery Creator”。程序运行后会提示你可以使用的功能，其中按X键就是把PSP电池修改为潘多拉电池；按方块键则是用于把潘多拉电池修改回普通PSP电池；按圆圈键是把电池修改为能自动开机的电池；按三角键则是把电池的EEPROM备份到记忆棒根目录的eeprom.bin文件；按L+R是把在记忆棒根目录备份的eeprom.bin文件刷回电池；按HOME键是退出程序。建议首先按三角键备份电池的EEPROM，备份完成后程序会自动退出，再运行一次这个程序，这次按X键将电池修改为潘多



拉电池，修改完成后程序自动退出。现在就可以关闭PSP，这时我们就拥有了一块潘多拉电池了。

但是现在记忆棒上的文件只能用来启动PSP100X主机，因为其使用的是1.5版的boostarp，而要想启动PSP200X主机，需要使用3.xx版的boostarp，因此还需要对记忆棒上的文件进行一些修改。

8、还是使用PSP100X主机和这张记忆棒，在不装入电池的情况下插上PSP电源线来开机（或者使用另一块普通电池）。解压3.60M33的安装程序包360M33_for_Slim.rar，将得到的pandora_slim和pandora_slim%文件夹拷贝到记忆棒的/PSP/GAME（如果这台PSP100X的系统是OE或者M33，则拷贝到/PSP/GAME150）。把SONY官方的3.40和3.50升级程序拷贝到pandora_slim文件夹中，并且分别命名为340.PBP和350.PBP。

9、到PSP系统的游戏图标下运行Pandora Ext. for Slim 3.60 M33 Installer，程序运行后按X键确认，这时程序会将3.xx固件中的一些模块覆盖到记忆棒上。执行完毕后会自动退出，这时我们就拥有能启动PSP200X主机的潘多拉电池和记忆棒了。

二、现在就让我们开始正式给PSP200X主机刷写自制固件3.60M33吧！

1、把做好的记忆棒插到PSP200X主机上，然后把潘多拉电池也装到PSP200X主机上。这时PSP200X主机的电源灯会自动开启，但是画面上并没有任何显示。这是正常的，但是程序已经在运行了。

2、现在按X是安装3.60M33；按L+R+三角键是卸载3.60M33并回到官方的3.60系统；按方块键则是把PSP主机的nand flash备份到记忆棒上（建议备份以备主机出问题时恢复，记忆棒上需要大于66M的空闲空间）。按下X键就开始安装3.60M33了，和PSP100X主机安装自制固件时从零开始刷写不同，在PSP200X主机上安装3.60M33只是在官方3.60固件的基础上增加几个自制固件的prx模块文件以及IPL，因此只需要短短几秒钟就可以安装完毕，安装完毕后PSP将自动关机。重新开机后PSP200X主机的系统就变成3.60M33了。

三、PSP200X主机刷机完成，但是我们还需要将电池修改回普通电池。

1、将记忆棒插回PSP100X主机，先不装上潘多拉电池而是接上电源线开机，然后再将潘多拉电池装回PSP。用USB线连接PSP和电脑以后，在PSP上打开USB连接，把之前备份的文件全部拷贝回记忆棒上。

2、断开USB连接，在PSP上再次运行“Pandora’s Battery Creator”。虽然按方块键就可以把潘多拉电池修改回普通PSP电池，不过建议使用按L+R键的功能来还原电池的EEPROM，程序会把之前我们在记忆棒根目录备份的eeprom.bin文件刷回电池，这样PSP电池就完全还原为和修改之前一模一样了。

能在PSP200X主机上使用的常用自制软件

看书软件eReader

很多玩家都习惯在游戏之余用PSP看看书，用得最多的看书软件就是由国人开发的eReader，目前最高版本为1.60版。因为eReader发布的压缩包中包含2.



xx版本，因此我们直接使用2.xx版本就可以在安装了3.60M33的PSP200X主机上使用。只需要将压缩包中的2xx目录拷贝到记忆棒的/PSP/GAME目录下即可。

PMP-AVC播放软件PPA

PPA（全称PMPlayer Advance）是由国内编程高手cooleyes_lf在PMP AVC Mod 1.02M的基础上制作的PMP-AVC播放软件，PPA在3.60M33发布后也发布了支持3.60M33的版本，目前最新版是PPA 20070916。PPA不但支持PMP-AVC，还支持了PMP，以及AAC音频编码的PMP-AVC（PMP-AVC-AAC），同时支持外挂字幕，可谓功能最强大的PMP-AVC播放软件。网络上也有丰富的PMP-AVC格式视频资源下载。PPA在PSP200X主机上的安装方法：下载标注为fw3xx版的PPA，解压后将PPA3xx文件夹拷贝到记忆棒的/PSP/GAME目录下即可。可惜的是，目前fw3xx版的PPA还



不支持通过USB或者WIFI播放电脑上的视频文件。

常用的一些模拟器

PSP上最好的GBA模拟器gpsp v0.9曾经推出过为安装了HEN的2.71系统PSP主机使用的版本：gpsp09_HEND，既然支持HEN那当然也可以在3.60M33系统上运行。而IRShell的作者Ahman也在3.60M33发布后，移植了几款模拟器到3.xx系统上，包括CPS1模拟器cps1psp 2.0.6及其联机版、CPS2模拟器cps2psp 2.0.6及其联机版、NEOGEO模拟器mvspsp 2.0.6及其联机版、NEOGEO CD模拟器ncdzpsp 2.0及其联机版、SFC模拟器snes9xTYL 0.4.2等。预计还会有更多优秀模拟器被移植到3.xx平台。



eLoader v1.000：让PSP200X运行更多自制软件

由Fanjita开发的eLoader可以利用系统漏洞来运行1.5版的自制程序，在2.X版系统还不能降级的时候让高版本PSP的玩家也享受到了自制软件的乐趣。直到大部分PSP主机都可以降级并安装自制固件，eLoader就逐渐淡出人们的视野。现在3.60M33无法运行部分1.5版自制软件，eLoader又再次有了用武之地。9月15日发布的eLoader v1.000版增加了对HEN的支持，因此就能在3.60M33上运行，然后再通过eLoader来运行1.5版自制软件。

使用方法：解压下载的eLoader_v1.zip，将MS_ROOT文件夹中的所有文件拷贝到PSP记忆棒根目录，把想要运行的1.5版自制软件拷贝到记忆棒的/PSP/GAME目录。在PSP上运行那个啤酒图标的eLoader，等进入eLoader的菜



单后，再选择该1.5版自制软件运行。

紧急速报：3.71M33

由于OE系统源代码泄漏使SONY在3.71固件中做了针对性防范措施，而导致3.71M33的开发比以往更加困难，几天后M33“小组”宣布3.71M33已经开发完成，但是却要休息一段时间再公布。然而仅仅过了一天，3.71M33却忽然降临，并且在PSP100X和PSP200X主机上都可以安装。同时，M33其实就是Dark_AleX本人的消息也让人震撼，这真是神和我们开的一个天大的玩笑^^。

在安装了3.71M33以后，就可以使用官方3.71系统的自定义主题（相当于PSP界面的皮肤）、分段播放和连续播放视频、同时播放音乐和看图等功能了。同时，3.71M33将打开VSH菜单的按键改为了选择键（为了不与3.71系统中非常有用的HOME键冲突），并且在运行自制软件时关闭UMD缓存模块，使自制软件可以使用更多内存（PSP200X主机64M内存的优势）。

在这里简单说明在PSP200X主机上3.71M33的安装方法，在PSP100X主机上的安装方法稍有区别，以后有机会再详细为大家介绍。在PSP200X主机上安装3.71M33必须首先安装好3.60M33，然后再升级至3.71M33，升级前PSP电量必须在78%以上，并且最好关闭所有插件。

1、下载3.71M33的安装软件包371_m33.rar并解压，将解压得到的UPDATE文件夹拷贝到记忆棒的/PSP/GAME目录（文件夹名字不能修改）。

2、把官方3.71升级文件更名为371.PBP并拷贝到UPDATE文件夹里。

3、运行这个升级程序，如果你的PSP因为降过级导致idstorage有错，升级程序会提示你自动修正。然后按X，稍等一会就会进入和升级官方3.71系统相同的流程，和升级官方系统一样一步步确定下来，然后等待它安装即可。升级完成后程序会要求按圆圈键（美版主机则是X键）重启PSP，照做，等PSP重启以后就进入3.71M33了。

顺带一提，官方的自定义主题（ptf文件）下载以后拷贝到记忆棒的/PSP/THEME目录下，然后就可以到PSP的主题设定中选择这个主题，很多主题都相当漂亮！

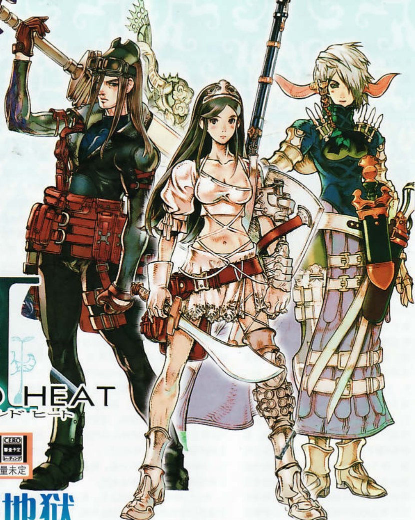
PSP的破解界似乎永远都不会缺少惊喜和话题，潘多拉电池为我们打开了一条新的破解之道，让我们更加接近PSP的本质。它会创造什么，会毁灭什么，就让时间来检验。

□文/HK$

轻松战胜对手



如果想在一回合的战斗中消灭两支敌人部队，最好是在队伍中编入擅长回复和魔法攻击的两名队员，让物理攻击防御较高的队员移动到攻击范围内发动攻击，魔法型队员原地不动。虽然距离过远影响魔法的使用效果，但依然会对敌人造成伤害，而敌人对他们却很难造成伤害，白魔法师只需专注于为最前线的物理角色回复。



ASH ARCHAIC SEALED HEAT

アルカイック シールド ヒート

NDS	本刊译名：远古封印之炎				CERO
	MISTWALKER	5800日元	2007年10月4日		
战略模拟	卡带	日版	1人	记忆卡容量未定	

危机!人间化为火炎地狱 玄妙!灰战士死而复生披挂上阵!

AP值

战斗中上屏幕显示人物状态、AP槽及行动顺序条，AP槽必须达到50即那条BATTLE线才可以选择战斗，每次没用完的AP会保留到下回合，最高值为150AP，如果全用完了下回合会补充到120AP。下屏幕显示移动画面、回合数及各种指令等（包括作战单位状态**ユニットステ－タス**，战斗菜单**メニュ－**，行动终了为结束本回合行动，还有取消行动标志）。

在移动时候地面出现三种颜色的图标，以自己为中心，从浅绿色到深绿色，表示需要消耗的AP值，在最近的浅绿色格子移动一步消耗2AP，深绿色移动一格消耗6AP，AP足够时人物可以无限移动；在地图上使用道具及魔法技能时均需消耗10AP，开启宝箱、与人对话也需消耗10AP。

必杀技

从第二章开始我方角色攻击敌人或者是遭受攻击，下屏幕左下的必杀槽都会增长，长满时主人公们可以使用必杀技，使用后必杀槽归零。通过主人公级别的提升，可以使用的必杀技种类也会增加。



地图回复装置

在战斗地图上有四种颜色的光点，调查后发挥作用。绿色的为体力回复装置，可以恢复该队员全部体力；蓝色的为魔法值回复装置，可以回复该队员全部魔法值；白色的为AP回复装置，可回复该小队150点AP值。与开启宝箱、与人对话不同的是，调查这些回复装置并不需要消耗AP值。



战斗

在地图画面上选择战斗后，攻击者周围会出现个蓝色格子，此为攻击范围，黄色格子的范围为指挥范围，攻击范围外的敌人是无法对其发动攻击，在指挥范围外队伍成员攻击及防御均会下降。战斗画面时，选择战斗，下屏会出现可攻击的怪物，怪物状态栏（即HPMP栏）下有个攻击标志及颜色，绿色表示1－3格范围内，黄色表示4－6格攻击范围内，红色表示7格以外，当然越近的话攻击威力越大，命中率越高；当攻击范围在7格外，会使用投石攻击。在战斗中使用魔法时，用触笔一次划定多名队员，可以对多人使用魔法，但魔法的威力下降。状态栏上是攻击、防御、魔攻、魔防、行动力及4种耐性的表示,行动力越大的话即速度越快,可攻击次数越多。

复数攻击

战斗中除了那些限定单体的特技和魔法外，大部分特技和魔法都可以进行复数攻击。屏幕从左到右的三名敌人依次为A、B、C，点击A后触笔向右划，直到点击到C，这样便可以一次攻击三名敌人。如果只想攻击A、B两名敌人，那么只需点A敌人触摸笔右划，点到B敌人离开屏幕。如果想攻击A、C两名敌人，不想攻击B，用触摸笔点击A划到C后，向回划动点击到B，等于取消了对B的攻击，然后触摸笔离开屏幕即可发动攻击。

灰战士吸收

在编成画面中，点下屏幕左方的SUMMON，再按左方的ENGAGE，可以将灰战士吸收。吸收后可以增加率领该小队主人公的能力，并且可增加一条特技或魔法。被吸收的灰战士必须长时间在该主人公队伍中，并且根据该灰战士在队中战斗时间不同，吸收后主人公提升的能力数值也不相同。吸收灰战士可习得的特技或魔法上限数为三，吸收一名灰战士可修行一条，如果已经吸收了三名灰战士习得三条魔法或特技，再吸收新的灰战士时，可以用他的特技替换以前三条中的一条。完成吸收后，该灰战士永久消失。因为长时间的战斗，灰战士的能力和等级都远高于刚刚招募的灰战士，对战斗有很大帮助，而吸收后又可以提升主人公能力，该如何取舍则需要玩家认真考虑。



过关评价

过关后会有过关评价，并且会奖励装备，评价越高，奖励的装备越好；还有MVP，MVP会获得额外经验值。各项评价依次是：战斗回数，敌单位击破数，我方被击破数/撤退数，一次战斗最高伤害，一次战斗最高被伤害，在地图上使用技能次数，在战斗中使用技能次数，物品使用次数。





下达正确有效指令



编成菜单	
トーク	对话
レストア	取消召唤
チーム	队伍编成
アイテム	物品
スキル	技能
ソウビ	装备
シュツゲキ	存盘出击
マジック	魔法
アイテム	物品
しらべる	调查
おわる	结束行动

战场菜单	
たたかう	战斗

战斗菜单	
たたかう	战斗：普通物理攻击
アーツ	特技：在战斗中使用特技
マジック	魔法：在战斗中使用魔法
ぼうぎょ	防御：放弃攻击进入防御状态，结束本回合行动
アイテム	物品：在战斗中使用物品
たいき	待机：暂不行动，在本战斗回合最后行动
にげる	逃跑：该队员脱离战斗
エクストラ	必杀技：主人公使用必杀技

过分榨取星球能量大祸暗藏其间 机导将军毁灭人类建立机器帝国

CHAPTER01 灰の降る祭坛

大陆历112年9月的一天，是米利尼亚（**ミリニア**）王国公主阿夏（**アイシア**）成人仪式日，也是她正式继承王位登基的好日子。在这个举国欢庆的大日子里，新女皇阿夏首先向臣民们表示感谢，并希望能在未来的日子里继续与臣民们协手同心。正当阿夏要从神官手中接过王位的象征米利尼亚腕轮时完成继位仪式时，城外突然传来了奇怪的声音，登基仪式立刻暂停，女王阿夏随即换上战斗装备与一直辅佐她的摄政王布鲁内克（**ブルネク**）一起冲出城外。一条巨大的火炎蛇正在天空中游荡，并且不时向城市中喷射火焰，火焰所到之处皆为灰烬。火炎蛇觉察有人，立刻掉转方向，逼近阿夏公主。摄政王布鲁内克对阿夏忠心耿耿，率领两名士兵挡在公主面前，可惜他们远不是火炎蛇的对手，一片大火之后，忠诚的战士们都被烧成了灰烬。

阿夏公主恢复神志后，发现火炎蛇已经远去，城市中只剩下自己一人，王位的象征米利尼亚腕轮在远处闪闪发光。阿夏正要去拣起腕轮，眼前突然出现了怪物，不过随后一个熟悉的身影挡在阿夏面前，用自己的身体守卫着阿夏公主，而他竟然正是被烧成灰烬的摄政王布鲁内克，随后其他的战士们也从灰烬中复活。大家在遭受到火蛇攻击后，全部失去了意识，醒来后发现自己的身体已经全部由灰烬组成，为什么会发生这样的事，大家谁也不清楚。在这些灰烬中复苏的战士们帮助下，阿夏公主一行顺利地消灭了肆虐的怪物们。为了阻止火蛇继续危害人间，调查清楚火蛇出现之谜，也为了帮助这些灰烬战士们复元，阿夏决定带领着忠诚的部下们，沿着火蛇离开的方向离开了自己的家园。

MISSION 击败敌人BOSSフレイムハウンド

先移动到宝箱前调查，得到其中物品。然后向左移动，敌人和灰战士同时出现。因为我方主力都是水属性单位，可以克制敌人BOSS和杂兵，本战的作战难度不大。在BOSS战时，注意为我军体力不足成员回复体力，一般不会出现有人阵亡的情况。过关后可以召唤战士、白魔法师、黑魔法师三种职业的队员加入战斗，但由于下一章我军依然只能派遣三名队员一支队伍出战，因此完全没有必要召唤新队员，除非是想替换掉现有的白魔法师。

宝箱物品：**エーテル**、**ポーション**、**ポーション**

CHAPTER02 炎を追って

在城外的小村庄**パルス**附近，发现了火炎蛇的踪迹，阿夏公主一行立即追了过来，但可惜为时已晚，小村中的所有百姓都被烧成了灰烬，不过奇怪的是村中的百姓也都从灰烬中重生。消灭了随火炎蛇出现的火球怪后，阿夏公主带领部下们向火炎蛇发起了猛烈的攻击，但火炎蛇却在瞬间便为自己回复了损失的全部体力，公主一行的努力全成了无用功。萨姆内鲁西亚（**サムネルシア**）国的士兵突然出现，并且利用封印装置将火炎蛇封印，阿夏公主赶忙向其请教有关火炎蛇的一切，但率领**サムネルシア**国士兵的队长却什么都不肯说，并在撤退时对阿夏公主说："有些事还是不知道为好！"为了帮助部下和臣民们复元，阿夏公主只得悄悄地在萨姆内鲁西亚国士兵后跟踪。而**パルス**村一直是米利尼亚王国的军事要地之一，长久以来一直为王国培养忍者，为了表示对阿夏公主的感谢和对王国的忠诚，两名优秀的忍者也加入到阿夏公主的队伍中。

MISSION 击败火炎蛇

敌人最初有6只火球怪，分为三组行动，第一组2只，第二组3只，第三组1只，全部都是二级怪物，可以轻松取胜。当敌人发动远程攻击时，我军不能反击，只能被动挨打，不过好在并不会损失多少体力。与村长对话可以得到秘传之书，从此阿夏公主可以发动无属性的必杀技；与村民对话可以得到金钱。消灭最初的6只火球怪后，敌人还会出现5只火球怪援军，同样分为2只、1只、2只三组，一两个回合便可将其全部消灭，在挑战BOSS火炎蛇前，别忘了派人与剩下的村民对话。火炎蛇虽然体力较高，但却被我方的水属性克制。它在每一回合的战斗中都可以连续行动两到三次，最好在白魔法师行动时，使用增加防御的魔法。将火炎蛇体力消耗到50%时，它会自我回复全部体力，并出现剧情，战斗强制结束。完成本战后，在编成菜单中出现购买物品选项，玩家可以在战斗前买卖装备道具。另外还可以重新挑战那些已经完成的关卡，提升主人公的等级。

宝箱物品：苏生药、**エーテル**、**ポーション**

CHAPTER03 鉄のからくり

跟随着萨姆内鲁西亚军，阿夏公主一行进入了青之森林，传说这里曾经是森之民的领地，但因为出现了可怕的怪物，森之民从此消失。正在交谈间，许多怪物出现在阿夏公主一行面前。消灭了挡路的怪物后，在青之森林出口处，阿夏一行人发现了一个奇怪的机器人，一见到阿夏公主它便低声呼喊着"发现了！发现了！"，并逐渐逼近阿夏公主，布鲁内克立即出手击毁了这奇怪的机器。

MISSION 追踪运输车

最初四名敌人，2只OGRE各为一队，剩下两只GOBLIN一队；第一批敌人援军三只OGRE分为三队；第二批敌人援军四名，2只OGRE各为一队，剩下两只GOBLIN一队。消灭掉敌人最初的杂兵后，调查地上的回复AP点数可以回复AP值，可以在一回合内消灭敌人的第一批援军。敌人的能力虽然不强，但由于数量较多，战斗时还是不能大意，队员体力不足时一定要注意回复。

宝箱物品：古びた首环、**ポーション**、**エーテル**

CHAPTER04 机导兵とサムネルシア

一路狂奔的萨姆内鲁西亚军穿出森林后前进了不远，便被大批的奇怪机器人团团包围，这些机器人的目标就是刚才萨姆内鲁西亚军封印的火炎蛇，在它们的围攻下萨姆内鲁西亚军士兵纷纷阵亡，只剩下队长一人在苦苦支撑。虽然阿夏公主一行人及时赶到，但却不能阻止这些凶猛的机器人。一声巨响后，萨姆内鲁西亚军队长怀抱一名少女从战车中脱离，获救的萨姆内鲁西亚军队长与阿夏一行并肩战斗，终于消灭了全部的机器人，可惜的是火炎蛇脱出封印扬长而去。萨姆内鲁西亚军队长的名字叫做"达恩"，这次的任务就是负责封印火炎蛇，可是在关键时刻他却为了营救少女忽视了自己的第一任务，而被他救出的少女则正是传说中消失已久的森之民。

MISSION 救助萨姆内鲁西亚军士兵

敌人能力一般但数量较多，但极为分散，大多是一、二人一队，消灭了最初的几名敌人剧情动画，之后调查地上的"人"，萨姆内鲁西亚军队长加入，他现在的能力较弱，需要重点保护。

MISSION 保护当突破森林

消灭完全部敌人后，让萨姆内鲁西亚军队长一人走到指定地点即可过关。战斗中可以利用地上的回复HP光点等在战斗中回复体力和魔法。

宝箱物品：**エーテル**、**ポーション**

CHAPTER05 森の民

火炎蛇所过之处皆为灰烬，沿着这条灰烬之路，

阿夏公主一行进入了森之民的小村落中。发现这里也跟人类的世界一样，被烧成了废墟，森之民少女艾缪（エミュ）看到自己的家乡成为这般景象，放声大哭同时发动了森之民特有的能力，大量怪物仿佛听到了艾缪的哀鸣，从四周逼近阿夏一行。在阿夏一行与怪物激战时，森之里的村民们也从灰烬中重生，并出言提示阿夏让人接近艾缪阻止她继续暴走。保护艾缪的达恩接近艾缪后，成功地使艾缪恢复常态，看到村民们获得重生，艾缪自是大喜过望，更决定和村中的战士们一起加入阿夏的队伍，一同踏上旅途阻止火炎蛇同时寻找让大家恢复身体的方法。

MISSION 突破烧毁的遗迹

敌人全部是火球怪，消灭一批后会出现另一批，每批四只，多使用水属性魔法或者特技。本战可以招募第二支部队，最好是在此时召唤灰战士。消灭全部的火球怪后，移动到目标地点进入下一战。

MISSION 消灭全部敌人

少女暴走后出现四只怪物，可以利用调查中央的AP回复地点恢复AP值，派遣一人去取得物品，AP不足时调查地面，可以在一到两回合内得到全部物品。

MISSION 9回合内消灭全部敌人

艾缪继续暴走，出现四队怪物，每队两只，尽量不要让敌人先发动攻击，否则我军很可能会有队员阵亡。

MISSION 接近艾缪

消灭完全部怪物后，艾缪恢复常态，但在下一回合刚开始时又会暴走，召唤出四队八只怪物，因此要计算好AP点数和移动距离，争取在一回合内消灭全部敌人并且接近艾缪。与周围的村民对话，与村长对话可以得到200ELE，与艾缪对话后完成本战。艾缪正式加入队伍，从此可以召唤**ロングソード**和**モンスターマジック**两个职业的灰战士。

宝箱物品：古びた战靴、苏生药；古びた手袋、**エーテル**、**ハイエーテル**、古びた指轮。

CHAPTER06 古の憎恶

消灭了盘踞在森林中的怪物后，阿夏公主一行的队伍逐渐壮大，但敌人也越来越多越来越强。

MISSION 突破森林

消灭最初的全部敌人后，敌人还会出现大量援军，将其全灭后到达目标地点。艾缪加入队伍，可以派遣三支队伍九名队员战斗。

MISSION 击败エルガムント

注意敌人的毒、麻痹等异常状态，它会自我回复体力，会拖延战斗时间。当它体力为零时，会发动最后威力较大的全范围攻击，如果有队员体力不足请提前迅速回复，击败它后可以得到古びた手袋。

宝箱物品：古びた首环、古びた战靴。

CHAPTER07 エンゲージ

在艾缪的帮助下，阿夏一行人顺利地穿越森林，来到古代湖遗迹。现在这里早已干涸，大量的恐龙化石散落在周围。看着这些化石，布鲁内克有感而发，说出了自己儿时的梦想。原来在很小的时候，他就希望从事古代恐龙化石的研究工作，但因为国事繁忙而只得放弃自己的兴趣。布鲁内克话音刚落一阵冷笑声从山上传来，随后一名身披盔甲头戴面具的怪人出现在山崖上。他自称是机导将军巴缪加朗（**バミュガラン**），话语中对阿夏一行和人类充满了不屑，说人类与恐龙一样，都是要被淘汰的种族。随后机导将军巴缪加朗召唤出了大量机导士兵，向阿夏一行发起了猛烈的攻击。不过这些机导士兵并不是阿夏一行的对手，机导将军巴缪加朗终于按捺不住，一出手便将对布鲁内克击碎。眼见对自己忠心耿耿如同父亲一般照料自己的摄政王灰飞烟灭，阿夏公主悲痛欲绝，趴在布鲁内克牺牲的地上放声哭泣，任凭艾缪与达恩如何劝解都不能重新振作起来。机导将军巴缪加朗举起手中锋利的盾牌渐渐逼近阿夏公主，眼看公主就要身首异处时，山崖上一把飞刀直扑机导将军要害，巴缪加朗不得不为自保而暂时放过阿夏公主。搭救阿夏公主的少年杰卡温（**ジーカウエン**）现身后，与机导将军巴缪加朗战成一团。达恩和艾缪则趁机走近阿夏公主，在他们的鼓励下，阿夏公主想起了自己与布鲁内克的约定，重新振作起来，决心要以实际行动报答布鲁内克的厚恩。虽然布鲁内克的肉身已经消失，但却灵魂不灭，仍然在守卫着阿夏公主。

MISSION 突破到达指定地点

SOLDIER比较强悍，远程近身攻击都会造成不小的伤害；SINPER只会地图攻击，近身战斗后会自动逃亡，但会吸收水属性攻击。消灭完最初出现的敌人后，据点上还会出现一次同样的敌人，剧情后敌人还会出现大量援军。本关战斗结束后，从此可以吸收灰战士提升能力。

CHAPTER08 未来から

逃过了机导将军的追杀，阿夏公主一行快速前进，但在前方又出现了大量机导士兵。击败了这些敌人后，公主一行发现一名出现故障的机导士兵，从小就擅长机械修理的天才达恩立即将其修复，希望能从他身上得到一些有用的情报。这名机导士兵恢复正常后，并没有向大家发动攻击，而是老老实实地交代了自己所知的一切，并且加入到公主的队伍中。让所有人震惊的是，他与其他的机导士兵并非是由某国制造，而是来自未来。

MISSION 到达指定地点

在后方会出现敌人援军，因此建议留下一支部队防范。敌人会出现大量援军，两支部队边砍边前进。由于布鲁内克离队，建议招募一名物攻型队员加入公主的队伍。

CHAPTER09 灭びゆく人间

在未来的世界中，星球因能量问题濒临毁灭，人类与机导士兵争夺能量长年作战。虽然人类一直处于劣势，但却不会被机导士兵们轻易消灭。为了将人类彻底毁灭，机导将军率领部下们穿过时空隧道，回到了阿夏公主的这个时代。机导士兵的系统原本是毁灭人类，但未来世界的人类将部分机导士兵装上了保护人类的系统，在未来的一次战斗中，机导士兵库特罗朗（**クットロラン**）击倒了两名装有保护人类系统的同类，之后将该系统装置带在身边。在时空隧道中，库特罗朗的系统出现故障，而达恩却利用他手里的保护人类系统装置将其修复，因此恢复正常的库特罗朗不再憎恨人类，而是成为公主忠诚的部下。

MISSION 移动到指定地点

打开宝箱向前移动，会出现敌人，虽然是以一敌二，但战斗非常轻松。

MISSION 消灭全部敌人

先调查周围的AP、MP回复装置，使用药品回复体力，然后再消灭敌人。因为敌人会出现两次援军，因此一定要利用好中央的AP、MP回复装置。

宝箱物品：古びた手袋、**エーテル**、**ハイポーション**、古びた战靴

CHAPTER10 火の海

阿夏公主一行赶到萨姆内鲁西亚时，这里也已是一片火海，大量怪物在烈火中肆虐。阿夏公主自是不能袖手旁观，消灭了全部怪物后，她和担心国王安危的达恩一起进入萨姆内鲁西亚王城。

MISSION 消灭全部敌人

敌人的能力一般，战斗没有什么难度。与市民对话可以得到金钱，全灭敌人后胜利条件改为移动到指定地点。

MISSION 消灭全部敌人

前后两个方向都会出现敌人援军，应该以最快速度消灭接近我军的敌人，最好不让敌人在行动回合中发动攻击。消灭全部敌人后，出现指定移动地点。

宝箱物品：**ハイポーション**、苏生药、苏生药

CHAPTER11 エースシンの皇女

在萨姆内鲁西亚王城内也是怪物横行，阿夏一行到处寻找也没发现萨姆内鲁西亚国王。不过不久后找到了库伊卡萨（**クイツカサー**）将军，在他的带领下，阿夏一行进入了地下的密室。在这里阿夏一行见到了被囚禁的艾斯新国王族少女，她似乎知道些火炎蛇的情报，但却不肯明说，只是坚持火炎蛇不属于她的国家。由于形势混乱，阿夏公主请求库伊卡萨将军将少女释放，免得被火炎蛇带来的烈火烧死，库伊卡萨将军思索一番后，终于答应了公主的请求。由于萨姆内鲁西亚王国与艾斯新王国长年交战，达恩与这名少女见面就开始争吵，达恩坚持认为火炎蛇出自艾斯新王国，而少女却反说火炎蛇是萨姆内鲁西亚王国的杰作。两人越吵越凶，愤怒的达恩不能忍受帝国少女出言侮辱自己的国王，竟然忘记了男人的风度而动起手来，连劝阻他的艾缪也被他一把推倒。无奈阿夏公主只得一记耳光打在达恩脸上，阻止了事态继续恶化。艾斯新国少女说自己有火炎蛇出自萨姆内鲁西亚王国的证据，阿夏公主立刻要同行调查，达恩则摆出了有她无我的态度，任凭其他人如何劝解依旧愤然离去。因为涉及到自己的主君，库伊卡萨将军不便介入，随后离开了阿夏一行。换上了战斗装备的艾斯新王国少女向阿夏公主做了特殊的问候，然后说出了自己的来历，原来她名为玛丽缔（**マリティ**），是艾斯新王国的公主。

MISSION 消灭全部敌人

FIRE WORM会牺牲自己的体力复活CHILD WORM，多使用水属性的魔法或特技，公主的水枪攻击可以秒杀敌人。

宝箱物品：古びた指轮、苏生药、良质の曲刀、エーテル

MISSION 寻找地牢开关

打开左右两侧的开关后，会出现敌人，还是FIRE WORM与CHILD WORM的组合，因为敌人数量很少，因此战斗毫无难度。

宝箱物品：古びた指轮、エーテル、良　の片手

CHAPTER12 地下に、潜む炎

跟随玛丽缔公主进入地下，发现这里有大量的能量吸收装置，仿佛是一个实验基地。消灭了盘踞在这里的魔物后，突然一声巨响，大地裂开了一个大洞，阿夏和同伴们全都掉入洞中。

MISSION 消灭全部敌人

敌人仍然是FIRE WORM与CHILD WORM的组合，非常简单的战斗。开战前，用玛丽缔取代达恩的位置。

宝箱物品：**エリクサー**、**ハイエーテル**、万能药

MISSION 消灭全部敌人

我方体力、魔法值都继承上一战，不能得到回复。第一回合敌人四队会逼近我军，因此在第一回合我军不要突击，全部在敌人攻击范围外回复体力。将全部宝箱开启后，再消灭全部敌人。敌人杂兵全灭后，会出现BOSS**フレイムハウンド**，该敌人也是火属性，每回合可行动两次，会使用攻击我方全体的特技，最好在挑战BOSS前为参战全体成员增加防御力、回复体力、回复魔法值，并为他们加上各种有利魔法。

宝箱物品：良质の调合瓶、良质の双刃剑、良质の短杖、古びた手袋、古びた首环

CHAPTER13 漆黒の恐怖

不知昏迷了多久，阿夏公主苏醒过来，发现自己身在黑暗的洞穴中，周围空无一人。稍适休息后阿夏公主在黑暗的洞穴中摸索，寻找自己失散的伙伴们。发现了昏迷的玛丽缔公主后，阿夏公主急忙将她唤醒，然而苏醒后的玛丽缔公主却表现出了惧怕的表情，一阵怪物的鸣叫声后，她高叫着“父亲大人，不要！”并一把推开了阿夏公主独自逃跑。担心玛丽缔公主的阿夏公主紧追其后，在路上与艾缪、库特罗朗合流，三人继续寻找。不料在洞穴的最深处发现了巨大怪物艾鲁加姆特（**エルガムント**），被其控制神志的玛丽缔竟向阿夏公主一行出手。击退艾鲁加姆特后，玛丽缔终于恢复了神志。原来在她小时候，曾经亲眼看到父亲被人暗杀，并从此在心里留下了阴影，所以会被因憎恶而生的怪物艾鲁加姆特轻易控制。

MISSION 寻找伙伴

先要以一敌四消灭全部敌人，随后还要独立歼灭敌人的五名援军。不过战斗并不艰难，利用地上的AP回复装置，可以快速消灭敌人。拿到全部物品后，再去正上方引发剧情。

宝箱物品：**エーテル**、**ハイポーション**、良质の骑兵铳、**エリクサー**

MISSION 玛丽缔生存、击败エルガムント

消灭完最初的杂兵后并分两路，一路人马从侧翼开启宝箱，不要主动攻击玛丽缔。**エルガムント**跟以前一样，会自动回复体力，体力为零时会强制攻击我方全队三名队员。

宝箱物品：古びた指轮、古びた指轮、古びた指轮、良质の战棍

CHAPTER14 灭び、そして继承

在黑暗的洞穴中，竟然飞过一条飞龙，而飞龙却是历史上早已灭绝的物种。为何灭绝的物种会在这里出现？众人带着这个疑问紧追飞龙，从洞穴深处也传来一个声音邀请大家继续前进。跟随飞龙到达洞穴最深处，在这里等待众人的除了飞龙还有毛玉和飞鱼，它们与飞龙一样都曾在古代与森之民和平共处，但随着气候的改变逐渐消失，最终成为传说中的物种。此时又传来了召唤大家前进的声音，阿夏公主一行随声而行，进入了古代生物的营地，还见到了召唤众人前来的人加加（**ガガ**）。她是这里的守护者，一直在守卫着这片古代灭绝生物静候灭绝来临的场所。加加带领阿夏公主一行继续前进，召唤出火炎蛇之后，为大家讲解了火炎蛇的来历。原来这个世界由两股力量构成，一股是破坏一切的黑暗之力，也就是黑魔法之源，另外一股则是回复一切的力量白魔法之源。而由于人类过于依靠黑魔法之力破坏了两股力量的平衡，火炎蛇也由此而生。人类起到的只是促进火炎蛇诞生的作用，并非是决定性因素。说完这些之后，加加用魔法壁障挡住阿夏公主一行，自己则带领着飞龙、飞鱼和毛玉走到火炎蛇面前，在火炎蛇的烈火中化为灰烬。随后又像灰战士一样以灰的形态重生，并将自己的力量交给森之民艾缪继承。最后加加将阻止火炎蛇的方法教给阿夏公主，那就是中和黑白魔法之力，让两股力量重新平衡。

MISSION 消灭全部敌人

敌人数量很多，并且有大量援军，一定要利用好各种属性的相克关系，有魔法时便为各队都加上防御、MP自动回复、HP自动回复等辅助魔法。全灭敌人后胜利条件改为移动到指定地点，最角落的宝箱可在全灭敌军后开启。

宝箱物品：**エリクサー**、古びた　檠　MISSION

接触传说中的生物

不需战斗，只要移动到古代生物旁即可引发剧情。

CHAPTER15 不死

虽然知道了拯救世界的方法，但却不知该如何下手，阿夏公主一行只好继续追踪火炎蛇，以阻止它继续破坏为目标。阿夏一行终于追上了火炎蛇，但却不能伤其分毫，在艾缪体内的加加告诉大家，火炎蛇是星球的意志，是不死的存在。通过这次与火炎蛇的正面交锋，阿夏公主发现火炎蛇似乎并非是无差别的破坏。

MISSION 突破到达指定地点

敌人会出现大量援军，建议集中三支部队的力量从一个方向前进。敌人大部分为水属性，可以用火属性克制。有部分敌人会盗取物品及开启宝箱，因此想得到中央宝箱的物品，就要派遣队员在敌人援军行动前将其消灭。

宝箱物品：古びた战靴、**エリクサー**

MISSION 击败火炎蛇

火炎蛇体力2665，前几个回合并不会反击，因此可以一直普通攻击。当它的体力损失一半后，会使用再生之炎回复全部体力，剧情后本话结束。本战的敌人杂兵很少，并且没有援军。

宝箱物品：苏生药、**エクスエーテル**、古びた手袋

CHAPTER16 秘密

在返回地面的路上，传来阵阵机器运行的声音，沿着传出声音的方向，阿夏公主发现了一个机械士兵制造基地。大战一场后，阿夏一行消灭了大量的机导士兵，但库特罗朗却因遭到偷袭，重新启动了毁灭人类的系统，再次成为机导将军的帮凶。由于与他并肩战斗多时，阿夏公主不忍对其出手陷入了进退两难的尴尬境地。关键时刻达恩赶到，带领阿夏公主和同伴们从地下隧道逃出。根据库特罗朗体内资料记载，机导士兵是从机导将军出现后才开始攻击人类。

MISSION 消灭全部敌人

机导黑魔法兵会吸收各种属性的黑魔法，但普通的机导士兵对黑魔法没有抗性。在小地图上敌人援军集中出现，我军每支部队都要力争在一回合内消灭两支敌人部队。开战第一回合可以将上方的敌人消灭一队，留下一支等第二回合阿夏公主队行动时消灭，引发敌人援军出现并将他们迅速消灭。

宝箱物品：古びた指轮、**ハイエーテル**

CHAPTER17 王の欲望

虽然营救出阿夏公主一行，但达恩仍然不肯相信自己的国王会是制造机导士兵、召唤火炎蛇的元凶，因此与玛丽缔又开始了无休止的争论。在两人的争论中大部队继续前进不久，在众人眼前出现了萨姆内鲁西亚王国魔导师长制造机导士兵、并将同时出现的火炎蛇封印的一幕，方寸大乱的达恩不顾众人劝阻，一人走上前去询问究竟。不料萨姆内鲁西亚王国魔导师长竟然是国王乔装而成，走近的达恩大吃一惊后默默臣服。萨姆内鲁西亚国王的目的是利用机导士兵统治整个世界，火炎蛇则是制造机导士兵的副产物。劝降随达恩同来的阿夏公主一行未果后，萨姆内鲁西亚国王叫出当日与机导将军大战的少年杰卡温，让他与达恩一同负责阻拦阿夏公主，自己则逃之夭夭。阿夏公主对杰卡温和达恩摆事实讲道理，把火炎蛇、机导士兵和人类毁灭世界末日的利害关系摆明，终于说服了两人，达恩也重新归队。

MISSION 阻止达恩

走到地图上方三岔路口时，敌人会出现大量援军，可以利用地图上方的AP回复装置，在一回合内消灭大部分敌军。

宝箱物品：古びた手袋、古びた首环、**ハイエーテル**

MISSION 说服杰卡温和达恩

虽然战斗胜利条件是说服两人，其实是要打倒两人。因为他们各为一队，所以我军以三打一可以轻松取得胜利。

CHAPTER18 巨大机导兵、启动！

说服了达恩和杰卡温后阿夏一行快马加鞭，终于追到萨姆内鲁西亚国王，尽管阿夏一行百般劝说，但他仍然沉浸在世界之主的幻想中，坚决不肯罢手，并

且派遣巨大的机器人向阿夏一行发起猛烈的攻击。巨大的人型兵器虽然厉害，但却仍然不是阿夏一行的对手。眼见巨大机导兵被摧毁，萨姆内鲁西亚国王仍不思悔改，反而继续制造机导兵。结果附产物火炎蛇随之出现，国王立刻命令部下将其封印，但这次却与以前不同，无论萨姆内鲁西亚国士兵怎样努力，都不能将这条火炎蛇封印。随后火炎蛇竟然进化为火炎龙，从地下冲上天空，一口烈火将萨姆内鲁西亚国烧为焦土。萨姆内鲁西亚国王看着自己的国家遭受毁灭性的打击仍毫不动容，仍然坚持继续制造机导士兵。火炎龙的破坏力远超火炎蛇，为了保护无辜的百姓，阿夏公主一行只得暂时放过萨姆内鲁西亚国王。

MISSION 追击萨姆内鲁西亚国王

敌人援军不断，魔法系的敌人会跑得很远躲在角落里，因此完成本场战斗需要很长时间。

宝箱物品：**エクスポーション**、**ハイエーテル**、苏生药、古**びた**手袋

MISSION 击败巨大机导兵

巨大机导兵体力2648，开始战斗的前几回合并不会发动攻击，而是原地蓄力，请计算好回合数全军防御。巨大机导兵发动攻击后，自身防御力大幅下降，此时则是进攻的良机。

CHAPTER19 地上へ

在洞穴的深处，阿夏公主一行终于再次追上萨姆内鲁西亚国王，交手之后将其击败。但是萨姆内鲁西亚国王却以封印火炎龙为筹码，趁公主不备乘坐早已备好的电梯离去。随后赶来的同伴们与阿夏公主一起击败了敌人的援军后，乘坐另一部电梯走上地面。此时的萨姆内鲁西亚国已经成为一片焦土，萨姆内鲁西亚国王也逃得无影无踪。因为艾斯新王国与萨姆内鲁西亚王国长期战斗，搜集了大量关于火炎蛇和机导士兵的资料，所以阿夏公主采纳了玛丽缔的建议，共同前往艾斯新国寻求帮助。

MISSION 追击萨姆内鲁西亚国王

由于敌人的援军数量太多，因此每回合都至少要消灭三支敌人部队，才能确保己方队员不会在敌人行动时阵亡。

宝箱物品：高价**な**片手剑、**ハイポーション**、高价**な**铁拳

MISSION 击败萨姆内鲁西亚国王

只有阿夏公主一支部队参加战斗，因此事先一定要作好准备工作。开始战斗后，优先消灭萨姆内鲁西亚国王身边的两名杂兵。在本场战斗中，我方不能使用各种白魔法回复，因此一定要抓紧时间在己方队员阵亡前击败萨姆内鲁西亚国王。

CHAPTER20 剑士の选择

穿过茂密的丛林，阿夏一行消灭了无数的怪物，并且利用八音盒解放了被憎恶束缚的王妃，消灭了因憎恶而生的巨大怪物艾鲁加姆特。通过这次战斗，少年剑士杰卡温看到了阿夏公主一行的实力，更确认了他们的目的，并且正式加入阿夏公主的队伍。

MISSION 消灭全部敌人

敌人大量援军，继续速战速决。

宝箱物品：高价**な**双刃剑、古**びた**战靴

MISSION 击败巨大怪物艾鲁加姆特

这是第三次与它战斗，敌人也只有它一个，开战前请为出战队伍加上各种辅助魔法。艾鲁加姆特体力为3630，二次行动，攻击力很高。将其击败后出现剧情，随后变身，需要再次战斗。

CHAPTER21 过去が消えれば……

在艾斯新王国和萨姆内鲁西亚王国边境上，集结着大量机导士兵，正准备攻入艾斯新王国。阿夏公主一行立即投入战斗，奇怪的是阿夏一行消灭了一些机导士兵后，另外的一些机导士兵自动消失。众人分析后得出结论，那些自动消失的机导士兵来自未来，他们的前身被阿夏一行消灭后，他们也自动消失。但这一切却在机导将军的计算中，趁众人不备他放下了魔法壁障，将阿夏一行围困在狭窄的山道里，然后命令早已埋伏在山道两旁的炮台开火。得意的机导将军仰天长笑，告诉大家在历史上的今天，就是阿夏和玛丽缔两位公主逝世的日子。不过阿夏公主并没有放弃，还鼓励大家振作起来，共同与命运抗争。在此千钧一发之时，奇迹果然出现一艾斯新王国军在女王的带领下及时赶到，摧毁了机导将军的炮台，并解除了魔法壁障，使机导将军的如意算盘彻底落空。计划失败的机导将军竟然派出库特罗朗阻拦阿夏，自己则逃之夭夭。阿夏公主虽然不想对昔日的好伙伴出手，但除了战斗外却别无选择，幸运的是库特罗朗被打倒以后迅速恢复，不但身体无恙，还因祸得福启动了保护人类的系统，再次加入公主的队伍。

MISSION 消灭全部敌人

敌人全部是机导士兵，阿夏的水枪攻击可以一枪秒杀一名，消灭完最初的四队敌人后，还需要消灭少量敌人援军。

宝箱物品：**エクスエーテル**、古**びた**指轮

MISSION 击败库特罗朗

库特罗朗体力2328，但不会对我军造成任何威胁，玩家可以轻松取胜。

CHAPTER22 エースシン

进入艾斯新王国稍适休息，众人制订了新的作战计划，决定击毙在现在诞生的机导将军，避免他在未来危害人间。然而火炎龙却在此时突然杀到，阿夏公主立即请艾斯新王国军帮忙疏散百姓，自己则挺身而出与之战斗。千辛万苦终于击倒了火炎龙，但它却立即再生，无奈阿夏一行只得逃到地下避难。机导将军似乎知道发生的一切，率领机导士兵紧追不舍。

MISSION 召开宴会

与全部人员对话引发剧情，可以得到一些物品。

MISSION 击败火炎龙

火炎龙体力6320，只有10回合的时间战斗，进入战斗前请为出战队员提高火耐性和防御力、并且加上自动回复体力、魔法值等辅助魔法，最好再把武器属性改为水属性。战斗时多攻击快速积攒必杀槽，虽然时间紧迫，但依然可以将火炎龙消灭。

MISSION 消灭全部敌人

继承前一战的体力、魔法值，开战第一回合请作好回复工作。地图上有三个宝箱是怪物，调查后进入强制战斗，胜利后可以得到不错的奖励。

宝箱物品：**エクスエーテル**、高价**な**调和瓶、古**びた**战靴

CHAPTER23 巡洋战舰バルーサ

因为不能消灭火炎龙，阿夏一行只好改变计划全力阻止萨姆内鲁西亚国王。由于大地已经被摧毁，阿夏一行只能从海路前往萨姆内鲁西亚王国，而机动将军却紧追不舍。虽然利用巡洋舰上的魔动炮摧毁了巨大的机导士兵，阿夏一行消灭了不少机导士兵，可惜却不能阻止机导将军上舰。再度使用魔动炮也只能消灭机导将军身边的护卫，机导将军却是毫发无伤。玛丽缔的母亲艾斯新王国女王此时挺身而出，亲自留下来与机导将军战斗，使阿夏公主一行乘坐的巡洋战舰能顺利出航……

MISSION 阻止敌人入侵、消灭全部敌人

利用好AP回复点可以在第一回合消灭敌人首发的四支部队，派遣一支部队在守卫地点防卫，不让敌人入侵。

宝箱物品：苏生药、古**びた**指轮、高价**な**双刃剑

CHAPTER24 空を覆うもの

机导将军被艾斯新女王阻拦未能登舰，但飞行机导士兵却尾随而来。阿夏一行费尽力气才将来犯之敌全部消灭。即将到达萨姆内鲁西亚王国时，火炎龙突然现身，但让人难以置信的是，它非但没有攻击阿夏一行，反而用自己的身体覆盖住巡洋战舰，成为战舰的护甲，帮助阿夏一行顺利突破了萨姆内鲁西亚王国的防卫线。

MISSION 阻止敌人入侵，消灭全部敌人

战斗的难点不在消灭敌人，而在于阻止敌人入侵。将最初出现的敌人消灭得只剩一队时，把大部队移动到地图右下角，等候敌人援军出现。消灭完敌人第一批援军后，派遣三名队员站在防卫地点上。

MISSION 阻止敌人入侵，消灭全部敌人

还是防卫任务，但比前一战轻松不少，战斗时只要注意敌人的盗窃。

CHAPTER25 地を这うもの

苏醒后大家谁也不明白为何火炎龙要帮助自己，但却时间紧迫来不及多想。此时萨姆内鲁西亚王城已经变成了机导城，事态正在进一步恶化。

MISSION 看大家是否无恙

走近同伴与大家对话即可。

MISSION 入侵机导城

部分宝箱会变成敌人，调查后进入强制战斗，可以在全灭敌军后再开启宝箱，非常简单轻松的一战。

宝箱物品：古**びた**首环、**エクスエーテル**、苏生药

CHAPTER26 密约

萨姆内鲁西亚王城内部也逐渐向机导城变化，进

入城池后艾缪可以感觉到地下传来的强烈能量。萨姆内鲁西亚国王在这里重新建造起机导士兵制造工厂，并且已经开始制造出大量机导士兵。现在的萨姆内鲁西亚国王已经近似疯狂，不但毫不在意人类的生死存亡，而且与机导将军联手。

MISSION 消灭全部敌人

敌人太多了，而且还有无数援军，完成本战非常需要耐心。消灭完最初的敌人后，在我军身后会出现敌人一队援军，最好让最后行动的部队剩余将其消灭的AP。CARRIER会自动复活一次。

宝箱物品：古びた指轮、高价な短杖、古びた首环

MISSION 阻止萨姆内鲁西亚国王

敌人集中出现，一定要利用有限AP值，每一回合都尽量多消灭敌人。CARRIER攻击力不高命中率更低，但是却会逃跑，再次战斗时还会自动复活一次。

宝箱物品：マキシエーテル、苏生药、エリクサー

CHAPTER27 仲间

萨姆内鲁西亚国王亲自出战，但却以失败告终。机导将军召唤出了巨大的机导兵器也不能阻止阿夏公主一行的前进脚步。无奈萨姆内鲁西亚国王竟然使出了催眠术，控制住了达恩的神志，命令他向阿夏公主发动猛烈的攻击。机导将军更趁此良机重新启动了库特罗朗的程序，把他拉回到自己的阵营中。虽然达恩和库特罗朗再次背叛，但阿夏公主却深知他们的本意，因此无论如何也不能向他们出手，无奈只得选择了暂时撤离。

MISSION击败萨姆内鲁西亚国王

萨姆内鲁西亚国王体力2942，可以两次行动，依然会封印我方的回复魔法，建议在消灭其他的杂兵后，为队员们加好各种有利附加魔法后，再向萨姆内鲁西亚国王发动攻击。也可以使用麻痹攻击将萨姆内鲁西亚国王麻痹，如果没有麻痹弹，在萨姆内鲁西亚国王发动攻击时，坚持几个回合后可以逃跑。

MISSION 消灭全部敌人

敌人一次出现九支部队，但每队都只有一名或者两名敌人。第一回合最好全军撤退到后方，回复体力和魔法，为下面的战斗作好准备。

MISSION 摧毁巨大机导兵器

敌人只有巨大机导兵器一个，它的体力高达5700，在它提高自身防御的回合我方随意发动攻击，不过只能消耗它一点点体力，并且一定要计算好回合数，在它发动攻击前全员防御。在它发动攻击后，全员发动攻击，有魔法点数便使用最强悍的魔法，必杀槽攒满也要趁此时发动必杀。

MISSION达恩与库特罗朗生存，消灭全部敌人

合理利用AP点数，在第一回合便可消灭大部分敌人，战斗中不要搭理达恩和库特罗朗，两个回合即可结束战斗。

CHAPTER28 バランス

阿夏公主一行在机导城里四下寻找，终于找到了新造的机导将军巴缪加朗，但库特罗朗却突然跳了出来，一击打倒了阿夏公主，随后机导将军也赶到现场，使阿夏一行功败垂成。阿夏公主一行只好一路逃亡，却不慎中了敌人的奸计，被困在岩浆上的小岛里。得意的萨姆内鲁西亚国王为了炫耀自己的实力，启动了无数巨大机导兵器，彻底打破了两股力量在这个星球的平衡，随之产生了巨大的火炎龙。机导将军眼看自己的诡计得逞，终于露出了自己的真面目，不顾萨姆内鲁西亚国王的挣扎与哀求，将这位与虎谋皮的野心家扔到熔岩中。一声惨叫之后，萨姆内鲁西亚国王带着自己的野心彻底从这个世界上消失。而被他控制住神志的达恩也在同时恢复正常，跳到岩浆中央的小岛上与阿夏一行会合。面对逼近的巨大火炎龙，阿夏等五人齐心协力与之对抗，但由于它的力量实在是过于强大，五人很快就陷入了极限。此时玛丽绨突然用尽最后的力量，用长剑将地面击碎，阿夏等四人从洞穴中直落深渊，玛丽绨则被无情的烈火吞噬……

MISSION 破坏新造巴缪加朗

战斗到此时，我军的队员大部分应该已经达到满级三十级，不能再依靠提升级别回复全部体力和魔法，战斗时必须节俭。开战两回合便可消灭首发的敌人，利用土属性魔法可以削减敌人黑魔法师的体力。如果已经不需要练级，可以放弃最后的敌人援军，直接移动到指定地点。

MISSION 与同伴对话

无需战斗，只要与同伴对话即可。

宝箱物品：古びた战靴、ハイエーテル

CHAPTER29 绝望

苏醒以后阿夏公主发现自己又落在漆黑的洞穴里，同伴们也不知去向，此时的公主沉浸在哀伤中，不知道该如何是好。象征着米利尼亚王权的腕轮突然闪闪发光，阿夏公主似乎听到了艾斯新女王的声音，在这个声音的鼓舞下，阿夏公主终于重新振作起来。走出洞穴后，艾斯新女王和伙伴们都出现在公主面前，不过他们却已经都成为了灰战士。艾缪从与自己融合的加加处得知，火炎龙与火炎蛇都是星球为了回复自身力量平衡的产物，它们将一切都烧毁抑制黑暗能量的继续膨胀，把自己的神圣力量交付给那些化为灰烬的人，让他们以灰战士的形态重生，使星球的两股力量重新平衡。也就是说，火炎龙和火炎蛇并非是破坏的存在，而是星球自我治疗的存在。而现在星球的力量平衡已经被彻底打破，星球即将灭亡，阿夏一行则是这颗星球的最后希望。

MISSION 到达指定地点

因为阿夏公主队伍中只有公主一人，每回合只能回复40AP点数，根本不能同时满足移动和战斗的需要，因此开战后，最好让公主原地待机，消灭全部接近的敌人后再开始移动。

CHAPTER30 希望

现在星球能量平衡已经被破坏，因此阿夏公主一行必须抓紧时间阻止黑暗力量的膨胀才能挽救这颗毁灭在即的星球。

MISSION 5回合内突破到达指定地点

艾斯新王国女王很强，会使用各种魔法，最好派遣出战。本战可以派遣四支队伍出战，第一回合可以让阿夏公主走到最上方中央宝箱附近，使敌人援军出场，然后其他三支队伍迅速将其消灭。消灭了地图上全部敌人或者是移动到指定地点附近，还会出现三支敌人部队。

宝箱物品：贯矿石の短杖、エリクサー、エリクサー、贯矿石の骑兵铳、贯矿石の甲胄、贯矿石の片手剑

MISSION 5回合内突破到达指定地点

本战跟上一场战斗极其相似，只需要注意合理利用AP值，在最短的时间内消灭敌人。在即将到达指定地点时，敌人还会出现三支援军，不过此时如果还有足够的AP值移动，则完全不用理会这些敌人。

宝箱物品：贯矿石の铁拳、エリクサー、贯矿石の刚剑、エリクサー、贯矿石の曲刀、贯矿石の片手剑

CHAPTER31 正しい历史

带着星球最后的希望，阿夏公主一行冲进机导城内，与机导将军巴缪加朗展开了最后的决战。首战失利的机导将军吸收了库特罗朗和机导士兵的能量，露出了自己的真身，能量也提高了数倍。萨姆内鲁西亚国王不过是梦想统治世界，机导将军的野心比他还要大上许多，竟然是要成为世界的神。阿夏公主和同伴攻击变身后的机导将军，却发现毫无效果。此时奄奄一息的库特罗朗恢复了对阿夏一行的记忆，挣扎着从地上爬起来，告诉公主想要击败机导皇帝，必须摧毁当日自己拿走的机导将军部件。由于现在这个部件已经与库特罗朗连成一体，没有任何办法可以将其分离，因此库特罗朗请求大家阿夏向自己出手。虽然千般不忍万般不愿，但为了拯救这个世界别无他法，阿夏公主强忍着心中的痛苦，出手将库特罗朗和他体内的部件摧毁，机导皇帝身上的黑暗之力也随之骤然减弱。一番苦战后，阿夏一行终于再次击倒机导皇帝，解放了他吸收的黑暗之力，星球的两股力量重新平衡，机导城也随之崩溃。虽然之后阿夏一行又经历了些许磨难，但最终故事仍然以大团员结局收场，化为灰烬的人们全部恢复原状，重新过上了幸福安详的生活……

MISSION 击败バミュガラン

机导将军体力6591，会自动改变自己的弱点，战斗时请注意他的弱点变化。他的攻击强悍，注意及时回复体力。

MISSION 击败魔导皇帝バミュガラン

最终BOSS的体力自然是9999，能力也是全部敌人中最强的一个，全异常状态免疫，会解除我军全员辅助魔法，还会自我回复1000HP和500MP。如果没有一支格外强悍的队伍，可以车轮大战，四队人马轮番上阵。

NEXT ROUND 二周目继承

读取通关存档案后，进入二周目游戏，在二周目游戏中继承了金钱、首饰、游戏时间、特技的熟练度、自由战斗S级评价得到的特殊武器、以及阿夏公主的必杀技。



人物技能



阿夏（アイシャ）

特技			
名称	习得等级	MP	效果
アクアシュート	1	10	水属性铳攻击
アーススラッシュ	5	12	土属性连续攻击
エアロバスター	8	16	风属性铳攻击，降低速度
フレアチャージ	11	24	火属性攻击，必杀槽增加
デッドリーソード	16	28	根据速度决定伤害，即死效果
フェイズバースト	18	40	高威力攻击，可攻击复数敌人
必杀技			
名称	习得等级	MP	效果
スターダスト	—	—	无属性攻击
レイフォース	14	—	无属性随机攻击八次
ロードブレイカー	22	—	由战斗中消耗的MP决定攻击威力

艾缪（エミュ）

技能			
名称	习得等级	MP	效果
ソウルリカバー	—	—	MP自动回复
魔法			
名称	习得等级	MP	效果
ジエネレ	—	28	HP自动回复
マジエネレ	—	36	MP自动回复
フレアウエポン	—	14	攻击属性改为火属性
アクアウエポン	—	14	攻击属性改为水属性
エアロウエポン	—	14	攻击属性改为风属性
アースウエポン	—	14	攻击属性改为地属性
プロテクション	—	56	提升各种防御力
ヒーリングダンス	—	48	HP回复、异常状态回复、复活效果
リバース	—	50	复活阵亡同伴
クエイク	—	12	给予敌人地属性小伤害
クエイラ	—	24	给予敌人地属性中伤害
クエイラス	—	36	给予敌人地属性大伤害
ドラゴンウイング	—	64	高威力无属性攻击
必杀技			
名称	习得等级	MP	效果
スターライトブラスト	—	—	单体无属性攻击
ライトニングノヴァ	—	—	给予敌人水属性、风属性伤害

达恩（ダン）

特技			
名称	习得等级	MP	效果
アタックブレイク	—	16	攻击后吸收各种攻击力
ガードブレイク	—	16	攻击后吸收各种防御力
スピードブレイク	—		攻击后吸收速度
グランブルー	—	32	水属性攻击，自身HP回复
グランルージュ	—	24	火属性攻击，自身遭受攻击伤害增加
必杀技			
名称	习得等级	MP	效果
ブラックファントム	—	—	无属性攻击，自身损失HP
グランルトゥール	—	—	威力根据特技吸收值决定，附加即死效果

杰卡温（ジーカウエン）

特技			
名称	习得等级	MP	效果
エアロスラッシュ	—	16	风属性连续攻击
スネークバイト	—	24	会心一击时威力上升
シャークバイト	—	24	攻击对手弱点属性时威力上升
ドラゴンファング	—	36	连续攻击
エアロドライブ	—	20	风属性攻击（可攻击复数对象）
魔法			
名称	习得等级	MP	效果
ミラージュ	—	12	随机回避敌人攻击
トリックスター	—	28	随机回避敌人攻击
必杀技			
名称名称	习得等级	MP	效果
ユグドラシル	—	—	攻击后各种防御力下降（单体专用）
ラグナロク	—	—	无属性16次随机攻击

布鲁内克（ブルネク）

技能			
名称	习得等级	MP	效果
ウォークライ	3	—	不易成为敌人的攻击目标
カウンター	6	—	阻止敌人攻击并发动反击
特技			
名称	习得等级	MP	效果
アクアソード	1	10	水属性攻击
アーススラッシュ	4	12	土属性连续攻击
魔法			
名称	习得等级	MP	效果
ヒール	2	6	HP小回复
アーマーレイジ	7	16	提升防御力
シールドレイジ	8	16	提升魔法防御力
ヒーラ	10	12	HP中回复

マリティ（玛丽绨）

特技			
名称	习得等级	MP	效果
エアロウォール	—	10	风属性攻击后，自动进入防御、魔法防御状态
アクアテンペスト	—	20	风属性连续攻击
フレアスピア	—	14	火属性枪攻击，破坏对手防御状态
アースホーン	—	22	地属性枪攻击，自身体力回复
キスアンドクライ	—	30	高威力枪攻击，敌人陷入中毒状态
テイアーズエデン	—	38	攻击后进入防御状态
必杀技			
名称	习得等级	MP	效果
イクリプス	—	—	无属性单体伤害
サンクチュアリ	—	—	无属性伤害
イグニッション	—	—	根据战斗损失体力数决定伤害

艾斯新（エースシン）女王

魔法			
名称	习得等级	MP	效果
ジエネレ	—	28	HP自动回复
マジエネレ	—	36	MP自动回复
リバイヴ	—	16	复活（HP小回复）
リバイラ	—	32	复活（HP大回复）
ヒール	—	6	HP小回复
ヒーラ	—	12	HP中回复
ヒーラス	—	18	HP大回复
フレア	—	12	火属性小伤害
フレアラ	—	24	火属性中伤害
フレアラス	—	36	火属性大伤害
アクア	—	12	水属性小伤害
アクアラ	—	24	水属性中伤害
アクアラス	—	36	水属性大伤害
ウインド	—	12	风属性小伤害
ウインラ	—	24	风属性中伤害
ウインラス	—	36	风属性大伤害
クエイク	—	12	地属性小伤害
クエイラ	—	24	地属性中伤害
クエイラス	—	36	地属性大伤害
ディスペル	—	24	中和全部状态

库特罗朗（クットロラン）

技能			
名称	习得等级	MP	效果
アタックキャンセル	—	—	阻止敌人使用特技
ウォークライ	—	—	不容易遭受敌人攻击
カウンター	—	—	阻止敌人攻击并发动反击
特技			
名称	习得等级	MP	效果
フレアストライク	—	12	火属性攻击
エアロストライク	—	16	风属性攻击，降低敌人攻击力
魔法			
名称	习得等级	MP	效果
ヒール	—	6	HP小回复
ヒーラ	—	12	HP中回复



灰战士



バトラー（战士）

名称	种类	MP	射程	效果
アタックキャンセル	技能	—	—	阻止敌人发动特技
ウォークライ	技能	—	—	不容易成为敌人的攻击目标
ライフオーラ	技能	—	—	最大HP上升
ストーンウォール	特技	10	3	攻击后进入防御状态
リベンジスパイク	特技	12	3	所受伤害威力变换
アイアンウォール	特技	16	3	攻击后、进入防御、魔法防御状态
デスペラード	特技	26	3	根据防御力计算伤害，所受伤害增加
パワースパイク	特技	22	3	高威力攻击
ヒール	魔法	6	6	HP小回复
ヒーラ	魔法	12	9	HP中回复

ホワイトマジック（白魔法师）

名称	种类	MP	射程	效果
シールドオーラ	技能	—	—	魔法防御力上升
ヒール	魔法	6	6	HP小回复
ヒーラ	魔法	12	9	HP中回复
ヒーラス	魔法	18	12	HP大回复
シエル	魔法	12	6	小幅降低所受伤害
シエラ	魔法	24	9	中幅降低所受伤害
シエラス	魔法	36	12	大幅降低所受伤害
リバイヴ	魔法	16	9	复活（HP小回复）
リバイラ	魔法	32	12	复活（HP大回复）
キュアポイ	魔法	10	6	毒状态回复
キュアスリ	魔法	10	6	睡眠状态回复
キュアブラ	魔法	10	6	盲目状态回复
キュアコンフユ	魔法	10	6	混乱状态回复
キュアパラ	魔法	10	6	麻痹状态回复
キュアオール	魔法	20	6	回复全部异常状态
フレアレイジ	魔法	18	6	火属性耐性上升
アクアレイジ	魔法	18	6	水属性耐性上升
エアロレイジ	魔法	18	6	风属性耐性上升
アースレイジ	魔法	18	6	地属性耐性上升

ブラックマジック（黑魔法师）

名称	种类	MP	射程	效果
マジックオーラ	技能	—	—	魔法攻击力上升
フレア	魔法	12	6	火属性小伤害魔法
アクア	魔法	12	6	水属性小伤害魔法
ウインド	魔法	12	6	风属性小伤害魔法
クエイク	魔法	12	6	地属性小伤害魔法
フレアラ	魔法	24	9	火属性中伤害魔法
アクアラ	魔法	24	9	水属性中伤害魔法
ウインラ	魔法	24	9	风属性中伤害魔法
クエイラ	魔法	24	9	地属性中伤害魔法
フレアラス	魔法	36	12	火属性大伤害魔法
アクアラス	魔法	36	12	水属性大伤害魔法
ウインラス	魔法	36	12	风属性大伤害魔法
クエイラス	魔法	36	12	地属性大伤害魔法
フレアウエポン	魔法	14	6	将攻击附加火属性
アクアウエポン	魔法	14	6	将攻击附加水属性
エアロウエポン	魔法	14	6	将攻击附加风属性
アースウエポン	魔法	14	6	将攻击附加地属性
ライフドレイン	魔法	12	9	吸收敌人HP回复自身HP
ソウルドレイン	魔法	12	9	吸收敌人MP回复自身MP

スティーラー（盗贼）

名称	种类	MP	射程	效果
スティールアタック	技能	—	—	普通攻击后盗取敌人物品
カウンター	技能	—	—	阻止敌人攻击并且发动反击
スピードオーラ	技能	—	—	速度上升
トリプルブロウ	特技	10	3	连续攻击
ソウルブロー	特技	12	3	MP伤害连续攻击
スタンスピン	特技	16	3	高威力攻击附加降低能力

デッドリーブロー	特技	22	3	高威力攻击附加即死效果
スピードアクセル	特技	30	3	根据速度决定伤害连续攻击
ミラージュ	魔法	12	0	随机回避敌人攻击
トリックスター	魔法	28	0	随机回避敌人攻击

アイテマー（物品师）				
名称	种类	MP	射程	效果
ロングスロー	技能	—	—	物品射程增加
サルベージ	技能	—	—	战斗胜利后物品取得几率上升
アイテムワイド	特技	10	12	全体使用一件物品
ウェポンセット	特技	10	12	将异常状态物品附加到武器上
アイテムビルド	特技	10	12	使用物品威力上升
ウェポンシュート	特技	10	12	消费武器给予敌人无属性伤害
アーマーヒール	特技	10	12	消费防具回复HP（可回复复数对象）

ロングソード（长剑士）				
名称	种类	MP	射程	效果
スプレッドアタック	技能	—	—	通常攻击可攻击敌全体
ダブルアタック	技能	—	—	通常攻击为两次攻击
ウェポンオーラ	技能	—	—	攻击力上升
ガードスパイク	特技	12	6	无视防御状态攻击，可攻击复数对象
バックスパイク	特技	16	12	长射程攻击，可攻击复数对象
ファストスパイク	特技	18	3	连续攻击，可攻击复数对象
ハードスパイク	特技	26	6	牺牲命中率的强力打击，可攻击复数对象
ダンシングブレイド	特技	32	3	随机连续攻击，可攻击复数对象
ミラージュ	魔法	12	0	随机回避攻击

モンスターマジック（怪物魔导师）				
名称	种类	MP	射程	效果
ソウルリカバー	技能	—	—	MP自动回复
ソウルオーラ	技能	—	—	最大MP上升
マジエネレ	魔法	36	6	MP自动回复
ウェポンレイジ	魔法	16	6	攻击力上升
マジックレイジ	魔法	16	6	魔法攻击力上升
アーマーレイジ	魔法	16	6	防御力上升
シールドレイジ	魔法	16	6	魔法防御力上升
スピードレイジ	魔法	16	6	速度上升
ウェポンスポイル	魔法	22	6	攻击力下降
マジックスポイル	魔法	22	6	魔法攻击力下降
アーマースポイル	魔法	22	6	防御力下降
シールドスポイル	魔法	22	6	魔法防御力下降
スピードスポイル	魔法	22	6	速度下降
ディスペル	魔法	24	6	中和全部状态
フレアスポイル	魔法	26	6	火属性耐性降低
アクアスポイル	魔法	26	6	水属性耐性降低
エアロスポイル	魔法	26	6	风属性耐性降低
アーススポイル	魔法	26	6	地属性耐性降低
シャドウクロー	魔法	12	6	物理伤害
シャドウバイト	魔法	28	12	高威力物理伤害

武器表格

名称	物理攻击	魔法攻击	备注
ブロンズシミター	21	8	弯刀
アイアンシミター	28	11	弯刀
シルバーシミター	37	15	弯刀
ミスリルシミター	46	19	弯刀
ゴールドシミター	55	23	弯刀
プラチナシミター	63	26	弯刀
オリハルコンシミター	72	30	弯刀
ダマスカスシミター	81	34	弯刀
アダマンタイトシミター	90	38	弯刀
リディル	—	—	弯刀、战斗后取得资金提升
ダインスレイフ	—	—	弯刀、队长指挥效果上升
レーヴァテイン	—	—	弯刀、必杀槽增加量上升
ブロンズカービン	23	25	骑兵铳射程6
アイアンカービン	35	32	骑兵铳射程6
シルバーカービン	50	41	骑兵铳射程6
ミスリルカービン	65	50	骑兵铳射程9
ゴールドカービン	80	59	骑兵铳射程9
プラチナカービン	95	67	骑兵铳射程9
オリハルコンカービン	110	76	骑兵铳射程9
ダマスカスカービン	125	85	骑兵铳射程12
アダマンタイトカービン	140	94	骑兵铳射程9
コフィンメーカー	59	45	骑兵铳射程15
エリュシオン	—	—	骑兵铳射程9，根据攻击次数威力上升
ブロンズソード	22	0	单手剑
アイアンソード	30	11	单手剑
シルバーソード	40	15	单手剑
ミスリルソード	50	19	单手剑
ゴールドソード	60	23	单手剑
プラチナソード	70	26	单手剑
オリハルコンソード	80	30	单手剑
ダマスカスソード	90	34	单手剑
アダマンタイトソード	100	38	单手剑
デュランダル	—	—	单手剑、剑攻击威力上升
ジュワユーズ	—	—	单手剑、自动习得アタックキャンセル
アルマス	—	—	单手剑、对应HP减少量威力上升
オートクレール	—	—	单手剑、战斗后取得经验值上升
アイアンクレイモア	45	24	刚剑
シルバークレイモア	60	33	刚剑
ミスリルクレイモア	75	42	刚剑
ゴールドクレイモア	90	51	刚剑
プラチナクレイモア	105	59	刚剑
オリハルコンクレイモア	120	68	刚剑
ダマスカスクレイモア	135	77	刚剑
アダマンタイトクレイモア	150	86	刚剑
アンサラー	67	48	一定防御力贯通
ティルフィング	—	—	通常攻击牺牲HP，牺牲值变换为对敌伤害
アイアンブレード	39	32	双刃剑
シルバーブレード	54	41	双刃剑
ミスリルブレード	69	50	双刃剑
ゴールドブレード	84	59	双刃剑
プラチナブレード	99	67	双刃剑
オリハルコンブレード	114	76	双刃剑
ダマスカスブレード	129	85	双刃剑
アダマンタイトブレード	144	94	双刃剑
アリーウス	—	—	自动习得ダブルアタック
オルーウス	—	—	自动习得スプレッドアタック
カールスナウト	—	—	一定防御力贯通
イエクルスナウト	—	—	自动习得カウンター
ミスリルスピア	67	35	枪、射程6
ゴールドスピア	80	39	枪、射程9
プラチナスピア	92	42	枪、射程6
オリハルコンスピア	105	46	枪、射程9
ダマスカススピア	117	50	枪、射程12
アダマンタイトスピア	130	54	枪、射程9
アラドヴァル	—	—	枪、射程12、队长指挥范围提升
ブリューナク	—	—	枪、射程9、一定防御力贯通、防御状态无视
ブロンズナックル	18	10	拳套
アイアンナックル	28	18	拳套
シルバーナックル	41	28	拳套
ミスリルナックル	53	38	拳套
ゴールドナックル	66	48	拳套
プラチナナックル	78	58	拳套
オリハルコンナックル	91	68	拳套
ダマスカスナックル	103	78	拳套
アダマンタイトナックル	116	88	拳套
アベンジャー	46	35	カウンター威力上升
パニッシャー	—	—	可以回避魔法
マローダー	—	—	特技スティールアタック成功率上升
ブロンズポッド	10	16	法杖
アイアンポッド	20	19	法杖
シルバーポッド	33	23	法杖
ミスリルポッド	45	27	法杖
ゴールドポッド	58	31	法杖
プラチナポッド	70	34	法杖
オリハルコンポッド	83	38	法杖
ダマスカスポッド	95	42	法杖
アダマンタイトポッド	108	46	法杖
エンドフリームニル	—	—	攻击时随机附加异常状态
グロッティ	—	—	法杖
ブロンズワンド	8	33	短杖
アイアンワンド	11	45	短杖
シルバーワンド	15	60	短杖
ミスリルワンド	19	75	短杖
ゴールドワンド	23	90	短杖
プラチナワンド	26	105	短杖
オリハルコンワンド	30	120	短杖
ダマスカスワンド	34	135	短杖
アダマンタイトワンド	38	150	短杖
ガンバンテイン	—	—	短杖、消费MP减少
トネリコ	—	—	短杖、魔法攻击力上升
ミスティルテイン	—		短杖、通常攻击转变为魔法伤害
グリダヴォル	—	—	短杖、攻击复数敌人时威力低下克制
シルバーポール	50	23	长棍
ミスリルポール	60	27	长棍
ゴールドポール	70	31	长棍
プラチナポール	80	34	长棍
オリハルコンポール	90	38	长棍
ダマスカスポール	100	42	长棍
アダマンタイトポール	110	46	长棍
ミョルニル	—	—	通常攻击威力上升、命中率下降
ヴァジュラ	—	—	自动习得アタックキャンセル
ブロンズメイス	17	32	战锤
アイアンメイス	24	40	战锤
シルバーメイス	33	50	战锤
ミスリルメイス	42	60	战锤
ゴールドメイス	51	70	战锤
プラチナメイス	59	80	战锤
オリハルコンメイス	68	90	战锤
ダマスカスメイス	77	100	战锤
アダマンタイトメイス	86	110	战锤
ケーリュケイオン	—	—	牺牲MP通常攻击威力上升
アスクレピオス	—	—	回复魔法回复量增加

饰品

名称	效果	备注
ニーズホッググリーブ	移动力+1	战靴
ファーヴニルグリーブ	移动力+2	战靴
スレイプニルグリーブ	战斗时速度提升	战靴
ガルムグリーブ	特技（部分除外）与通常攻击射程+1	战靴
フエンリルグルーブ	特技（部分除外）与通常攻击射程+2	战靴
クラーケングリーブ	回合开始时AP回复量+10	战靴
ヨルムンガルドグリーブ	回合开始时AP回复量+20	战靴
ヘルグリーブ	地图使用魔法消耗AP值为5	战靴
スルトグリーブ	进入战斗只需要消耗40AP	战靴
スルーズブレーサー	投石攻击威力上升	战手袋
ゲイルスケグルブレーサー	通常攻击命中率上升	战手袋
レギンレイヴブレーサー	异常状态效果发生率+15%	战手袋
ランドグリーズブレーサー	会心一击率+30%	战手袋
ヒルドブレーサー	最大HP+20%	战手袋
エルルーンブレーサー	最大MP+20%	战手袋
ヘルヴォルブレーサー	全部耐性上升	战手袋
ゲンドゥルブレーサー	全异常状态无效	战手袋
ヘルフイヨトルブレーサー	战斗开始时必杀槽增加	战手袋
ルビーリング	攻击力+5%、火属性耐性上升	戒指
アクアマリンリング	魔法防御力+5%、水属性耐性上升	戒指
ガーネットリング	魔法攻击力+5%、风属性耐性上升	戒指
オパールリング	防御力+5%、地属性耐性上升	戒指
アメジストリング	速度+5%、毒无效	戒指
サファイアリング	最大HP+10%、麻痹无效	戒指
エメラルドリング	最大MP+10%、睡眠无效	戒指
トパーズリング	最大HP、MP各+5%、混乱无效	戒指
ターコイズリング	会心一击率+5%、盲目无效	戒指
オルトリンデカラー	HP自动回复	首饰
ヘルムヴィーゲカラー	MP自动回复	首饰
グリムゲルデカラー	战斗不能时自动复活、发动后破损	首饰
ゲルヒルデカラー	攻击力+10%	首饰
シュヴェルトライテカラー	魔法攻击力+10%	首饰
ブリュンヒルデカラー	防御力+10%	首饰
ジーグルーネカラー	魔法防御力+10%	首饰
ロズヴァイセカラー	速度+5%	首饰
ヴァルトラウテカラー	全能力+5%	首饰



□文/北斗

PS2	本刊译名：龙珠Z爆发！流星			CERO A
	NBGI	7140日元	2007.10.4	
格斗游戏	DVD-ROM	日版	1-2人	61KB



ドラゴンワ-ルドツア-模式

这次武道会模式中各项比赛的开启方法与前几作有所不同，只有在特定的时间段（也即你PS2主机的系统时间）对应的武道会才能开启。以下是各比赛的对应介绍：

天下一武道会(开始时间:7～12)			
难度	1	2	3
奖金	优胜：3000；准优胜：1000	优胜：5000；准优胜：2000	优胜：8000；准优胜：3000
内容	在天下第一武道会会场举行，出场或是体力没有都算失败		
奖品	无	BGM入手	获得角色：スポポビッチ

天下一大武道会(开始时间:13～18)			
难度	1	2	3
奖金	优胜：5000；准优胜：1000	优胜：8000；准优胜：2500	优胜：10000；准优胜：5000
内容	撒旦举行的比武大会，规则同上		
奖品	无	获得角色：ピラフマシン、ピラフマシン合体	BGM入手

セルゲ-ム(开始时间:19～23)			
难度	1	2	3
奖金	优胜：5000；准优胜：500	优胜：9000；准优胜：1000	优胜：12000；准优胜：1500
内容	类似生存模式，上场战斗受损的体力在下一场战斗不会回复		
奖品	无	获得地图：砂漠（夜）、BGM入手	获得角色：コルド大王

あの世一武道会(开始时间:0～4)			
难度	1	2	3
奖金	优胜：2500；准优胜：1000	优胜：4000；准优胜：1500	优胜：7000；准优胜：2000
内容	在阴间举行的武道大会		
奖品	无	获得角色：サイボ-グ桃白白	BGM入手

ヤムチャゲ-ム(开始时间:5～6)			
难度	1	2	3
奖金	优胜：2000；准优胜：500	优胜：5000；准优胜：1000	优胜：5000；准优胜：2000
内容	使用的角色由系统随机决定		
奖品	无	获得地图：砂漠（夕方）	获得道具：ミラクルスパ-キング；获得角色：セリパ、大猿セリパ



BGM入手方法

曲名	入手方法
ロマンティックあげるよ	剧情模式的ENDING画面之后
Super Survior(InstrumentalOP ver)	ドラゴンワ-ルドツア-模式，难度为2的“天下一武道会”获得优胜
Super Survior(VocalOP ver)	ドラゴンワ-ルドツア-模式，难度为3的“天下一大武道会”获得优胜
Super Survior(Instrumental Full ver)	ドラゴンワ-ルドツア-模式，难度为2的“セルゲ-ム”获得优胜
Super Survior(Vocal Full ver)	ドラゴンワ-ルドツア-模式，难度为3的“あの世一武道会”获得优胜



隐藏的Z道具入手方法

道具名称	入手方法
18号のキス	シムドラゴン初回完成
パ-フエクトガ-ド	アルテイメットバトル，“ミツシヨン100”模式完成50个
クイツクチヤ-ジ	アルテイメットバトル，“ミツシヨン100”模式全部完成
コンボマスタ-	アルテイメットバトル，“サバイバル”模式，50连胜
17号のスカ-フ	アルテイメットバトル模式，“ランキングバトル”模式获得第1
メディカルマシ-ン	アルテイメットバトル模式，“コ-ズバトル”全部完成
ミラクルスパ-キング	ドラゴンワ-ルドツア-模式，ヤムチヤゲ-ム第一次获得优胜
ブロリ-の轮	地球神龙或是那美克星神龙许愿时的选项
水の恩恵	地球神龙或是那美克星神龙许愿时的选项
永远の命	地球神龙或是那美克星神龙许愿时的选项
オ-ラチエンジ超	地球神龙或是那美克星神龙许愿时的选项
オ-ラチエンジ超3	地球神龙或是那美克星神龙许愿时的选项
オ-ラチエンジ超4	地球神龙或是那美克星神龙许愿时的选项
パワ-ボディ	剧情模式，フリ-ザ篇，“フリ-ザ超变身！！”完成
天使の轮	剧情模式，人造人间篇，“最后の决战”完成
魔战士の刻印	剧情模式，魔人ブウ篇，“宿命の对决 孙悟空　ベジ-タ”完成
アルテイメットボディ	剧情模式，IF篇，“ドリ-ムマツチ”完成
ドラゴニツクオ-ラ	剧情模式，IF篇，“ギヤラクシ-バトル”完成
ミラクルマスタ-	剧情模式，スペシヤル篇，“とびつきりの最强对最强”完成
强者の风格	剧情模式，スペシヤル篇，“危　なふたり超战士はねむれない”完成
ランチの应援	其余Z道具全部入手后去商店中购买



シムドラゴン模式

该模式是一个带有一定育成色彩的模式，选择角色正式开始之后会以每十天为一个周期，在这十天里你可以选择进行修行、外出探险、休息或是使用仙豆。修行有攻击、防御和体力限界三个选项，选择某一项进行提升的话，那么该项数值就会大幅提升，同时其他几项数值会有少许下降。选择外出探险则会碰到各种随机事件。不论是进行修行还是探险都会使体力下降，体力过低的话修行效果也会有明显下降。十天后会自动进入战斗，胜出后可以获得积分奖励，并能继续进行下一轮的挑战，失败的话就会前功尽弃。每胜出一次战斗，攻击力和防御力的上限都会增加5点。

本模式最多可以进行七场战斗，其中第1、3、5、7场战斗的对手分别是沙鲁的第一形态、第二形态、完全体和完美体；第2、4、6场战斗的对手则是随机的。探险中遇到布尔玛并给她10000点的话就可以追加“ミッション100”模式中的关卡，全部追加完之后再给她点数就能提高各项能力。





龙珠收集与向神龙许愿

既然是《龙珠》，那么除了战斗之外，自然也少不了龙珠的收集和向龙珠许愿了。本作中一共有三种神龙：地球的神龙、那美克星的神龙以及GT篇中的红色神龙。当玩家收集齐七颗龙珠之后，在主菜单就会多出“神龙”的选项，选择之后即可随机召唤出某一种神龙进行许愿，注意红色神龙必须先观看完剧情模式完结之后的工作人员表后（即完成“スペシャル篇”和“IF篇”以外的其他所有战斗）才会出现。

收集龙珠的方法是在剧情模式中，将场景中的建筑物或是自然物体破坏以后则有一定概率在战斗结束后获得，但是如果敌人先于你破坏掉该建筑物的话则无法入手，另外也能在“ドラゴンワールドツアー”模式获得优胜或准优胜时入手。这里介绍一个快速收集龙珠的方法：那就是在据情模式，人造人篇，“未来に平和を…”中，先快速将周围的建筑物都破坏掉，等上一小段时间后按R3可以发必杀直接过关，每场战斗大概2分钟左右，收集龙珠的速度非常之快！



↑在这一关可以很快的收集龙珠。

地球神龙可许的愿望：Zポイント1000，获得角色：孙悟饭（未来），孙悟饭（未来）スーパーサイヤ人；获得地图：パオズ山；获得地图：砂漠（昼）。

那美克星神龙可许的愿望：Zポイント5000；ブロリーの轮；水の恩惠；永远の命；オーラチェンジ超；オーラチェンジ超3；オーラチェンジ超4。

红色神龙可许的愿望：Zポイント50000；チチ（少女期）；获得地图：ペンギン村；获得地图：キングキャッスル。

地图入手方法	
地图名称	入手方法
パオズ山	向神龙许愿时可以选择获得
ペンギン村	向GT的红色神龙许愿时可以选择获得
キングキヤツスル	向GT的红色神龙许愿时可以选择获得
砂漠（夜）	ドラゴンワ-ルドツア-模式，难度为2的“セルゲ-ム”获得优胜
砂漠（夕方）	ドラゴンワ-ルドツア-模式，难度为2的“ヤムチヤゲ-ム”获得优胜
マツスルタワ-	剧情模式ドラゴンボ-ル篇，“圣地の大决战”完成
地狱	剧情模式スペシヤル　の“复活のフユ-ジヨン！！悟空とベジ-タ”完成



サバイバルモード 生存模式

完成30个“ミッション100”模式中的关卡后，才能开启“ミッション100模式”，之前该选项是问号。顾名思义，生存模式就是没有体力回复的连续战斗，一共有三个篇章可供选择，分别是与巴达克相关角色出现的バータックウォー，小悟空篇中那些经典角色登场的ドラゴンクラシック，以及全是超级战士的オールスター。将它们完成后可以获得特殊的奖励。



再次重温悟空的冒险之旅
于游戏中重现龙珠壮大的故事。

历代龙珠系列必备的剧情模式，在该模式下可以选择容易、普通、困难三种难度，按先后顺序分别有サイヤ人篇→フリーザ篇→人造人间篇→魔人ブウ篇→ドラゴンボールGT篇→ドラゴンボール篇→IF篇，这些篇章都必须严格按照上述先后顺序才能开启，而且每一大篇中的各场战斗也必须完成上一场之后才能开启下一场。另外还有单独的“スペシャル篇”，该篇章里的内容都是在其他篇章中逐渐开启的，也有部分战斗是在完成本篇中的某些战斗后追加，该篇中的战斗不必按先后顺序完成，可以随意选择。在选择章节的时候屏幕右上角可以看到目前的完成度。



赛亚人篇

共通の大敌

战斗角色：孙悟空（前期）＆短笛（前期）VS 拉蒂兹

要点：第一场战斗，没有什么难度，可以通过按R3不断更换角色，重现原著中的剧情。

孙悟空の静かな怒り

战斗角色：天津饭＆饺子＆孙悟饭（幼年）＆短笛（前期）＆孙悟空（前期） VS 那巴

要点：难度很低，我方可以参战的角色众多，战斗过程中按R3进行切换，饺子的自爆会给那巴以重创。

天下分け目の超决战！！

战斗角色：孙悟空（前期） VS 贝吉塔（スカウター）

要点：有一定难度，应多多利用孙悟空的界王拳，只需消耗3格气，攒起来很快，而且攻击力很高。

弗利萨篇

スーパーサイヤ人！？

战斗角色：孙悟空（中期） VS 利库姆＆吉斯＆巴特

要点：虽然说是1对3的战斗，不过基纽特种部队这几个杂鱼完全不是对手，修炼过后的20倍界王拳仍然是主力攻击手段。战胜以后获得新角色内鲁。

フリーザ超变身！！

战斗角色：弗利萨 vs 贝吉塔（前期）＆小林＆孙悟饭（幼年）＆短笛（前期）

要点：这次我们控制的是弗利萨这个反面角色，游戏中这样的战斗还不少。弗利萨个头小而且行动也不是很敏捷，建议用气功系的招式作为主要攻击手段，要获胜还是很容易的。战胜后得到新道具“パワーボディ”。

宇宙の恨み、フリーザを贯く！！

战斗角色：孙悟空（中期）＆贝吉塔（前期）＆短笛（前期） vs 弗利萨

要点：本场战斗有一定难度，贝吉塔此战中肯定会被KO的，主力仍然是孙悟空，20倍界王拳推荐。

传说のスーパーサイヤ人

战斗角色：孙悟空（中期） vs 弗利萨

要点：那美克星上的最后一战，本战中有大量的原著情节再现，多用R3进行切换，非常感人的哦！最后变身成超级赛亚人状态的孙悟空会与全能量的弗利萨对决，此时需要狂摇摇杆，千万不能输，谁输了都是直接被KO！

人造人篇

うろたえる人造人

战斗角色：孙悟空（中期）＆贝吉塔（前期）vs 人造人19号

要点：2对1的战斗，不过孙悟空由于心脏病的原因，并不好使，而且没多久就会退场。对方由于是人造人所以不能蓄力，但能吸收我方普通气弹攻击转化为气力，要注意这点，战斗很轻松。

ベジータの好奇心

战斗角色：沙鲁＆贝吉塔（前期） vs 人造人16号＆特兰克斯（格斗）＆人造人18号＆小林

要点：这次我们扮演的又是俩“反面角色”，对方人数虽然众多，但都不会对我方构成很强的威胁，用沙鲁一个人就能全部搞定。

完全体完成！！

战斗角色：沙鲁 vs 贝吉塔（前期）＆特兰克斯（格斗）

要点：沙鲁吸收对方体力的那一招很好用，不但能给对方以伤害，还能给自己回复体力，而且是遇强则强的招数，变成超级赛亚人的贝吉塔父子，是上好的“补品”。

セルゲーム始まる

战斗角色：孙悟空（中期）＆孙悟饭（少年期） VS 沙鲁

要点：悟空上场没多久就会切换到悟饭上场，此时的沙鲁还比较弱，容易对付。

孙悟饭爆半！！

战斗角色：孙悟饭（少年） vs 小沙鲁×4＆沙鲁

要点：前面的4个小沙鲁纯粹就是上来送死的，一点威胁都没有。对沙鲁战的时候，最后有双方对波的情节，注意。

最后の决战

战斗角色：孙悟饭（少年） vs ＆沙鲁

要点：注意前期只能给其很小的伤害，所以此时不必重点进攻，拖延时间即可。4次R3后，沙鲁的气息会变成黄色的，此时就能用“父子龟波气功”给其以重创了。沙鲁的体力到一定程度一下后，重现原著情节，双方。战胜后得到道具“天使の轮”。

未来に平和を…

战斗角色：特兰克斯（格斗） vs 沙鲁

要点：回到自己时代的特兰克斯对付非完全体的沙鲁简直就是易如反掌，他的招也都非常好使，此战可谓轻而易举。

魔人布欧篇

宿命の对决 孙悟空对ベジータ

战斗角色：孙悟空（后期） vs 贝吉塔（恶）

要点：经典对决战，打起来相当痛快！战胜后获得道具“魔战士の刻印”。

さらば夸り高き战士

战斗角色：贝吉塔（恶） vs 魔人布欧（善）

要点：此战建议不要跟布欧生抗，前期其会自动回血，我们得一边打游击一边等贝吉塔把所有的台词都说完，三次R3后会发生剧情，贝吉塔自爆直接将布欧KO掉。

孙悟空　最后の合体！！

战斗角色：孙悟空（后期）＆贝吉塔（后期）vs 魔人布欧（恶）

要点：本战一开始是孙悟空出场，之后可用R3切换到贝吉塔，再按R3的话则两人会合体，合体后的实力可谓强得离谱，对付布欧就跟玩似的。

全宇宙をかけた试合

战斗角色：孙悟空（后期）vs 魔人布欧（纯粹恶）

要点：次战一开始孙悟空会以超级赛亚人3的形态登场，先别急着攻击，等悟空把台词都说完后会有双方对波的情景，之后再正式开打，本战有一定难度。

决着

战斗角色：孙悟空（后期）＆魔人布欧（善）＆撒旦＆贝吉塔（后期）vs 魔人布欧（纯粹恶）

要点：本关差不多就是走剧情的战斗，我方参战人物不必攻击布欧，只需坚持一段时间后就可以切换到下一名角色，最后孙悟空会剧情发动超级元气弹把布欧秒掉。

龙珠GT篇

不死身の怪物！？

战斗角色：孙悟空（GT）＆欧布 vs 贝吉塔贝比

要点：双方会根据剧情轮流更换角色，注意GT篇中的“小悟空”只是身体小而已，招式都是极强力的，包括龙拳！悟空和贝吉塔贝比都有多次变身，有一定难度。战胜后开启角色孙悟空（GT）、孙悟空（GT）スーパーサイヤ人、孙悟空（GT）スーパーサイヤ人3。

究极の人造人

战斗角色：孙悟空（GT）vs 超级17号

要点：本关中孙悟空可以变身成超级赛亚人4的形态，变身后对付超级17号并不困难。战胜后开启角色孙悟空（GT）スーパーサイヤ人4。

摄氏6000度のパワー！太阳の战士

战斗角色：孙悟空（GT）vs 四星龙

要点：四星龙还是很强大的，其动作相当迅速，属于速攻型，而且招式搭配也不错，要小心应付。战胜后开启角色四星龙。

究极のスーパーゴジータ

战斗角色：贝吉塔（后期）超级赛亚人4＆孙悟空（GT）vs 一星龙

要点：本战先由超级赛亚人4状态的贝吉塔出场，不过他也不是对手，之后换孙悟空登场，本关有一定难度，一星龙的攻击力很强，要小心。战胜后开启角色贝吉塔（后期）スーパーサイヤ人4。

目指せ、奇迹の逆转胜利！

战斗角色：孙悟空（GT）vs 一星龙

要点：一开始完全无法给一星龙构成任何伤害，所以还是先打游击，每隔一定时间都可以按R3推动剧情发展，最后会发生剧情，孙悟空用元气弹秒掉一星龙。战胜后开启角色ゴジータスーパーサイヤ人4。

龙珠篇

恐るべき天空×字拳

战斗角色：孙悟空（少年）vs 那木

要点：此战场地发生在天下第一武道会会场，有RING OUT规则，注意不要因这个而败北，当然你也可以利用这个规则轻松获胜。那木行动很迅速，不过天空十字拳攻击力并没有想象中的高，小悟空的龟波气功和猜拳攻击都比较好用。

圣地の大决战

战斗角色：孙悟空（少年）vs 桃白白

要点：桃白白比较弱，不过，当剧情推进到一定程度以后再按R3的话，他就会发动偷袭攻击小悟空，好在损血不是很多。战斗胜利后获得地图“マッスルタワー”。

孙悟空の逆袭

战斗角色：孙悟空（少年）vs 短笛大魔王

要点：小悟空对老短笛的战斗其攻击力还是比较高的，不要太大意。最后会发生剧情，重现原著小悟空单臂将短笛大魔王击穿的情景。战胜后开启角色タンバリン。

追ってペンギン村

战斗角色：孙悟空（少年）＆阿拉蕾 vs 蓝将军

要点：战斗一段时间后可以切换阿拉蕾上场，注意阿拉蕾由于是机器人所以无法蓄气，不过其气力会随着时间缓慢自动回复。所以用阿拉蕾战斗的时候要注意控制节奏，不要与蓝将军距离隔得太近，攒够气后再冲上去给他来一下。战胜后开启角色ブルー将军。

IF篇

ドリームマッチ

战斗角色：孙悟空（少年）vs 阿拉蕾

要点：小悟空对阿拉蕾的战斗，的确是众多喜欢鸟山明作品的漫画迷心中的梦幻对决了。阿拉蕾比较好对付，只需小心其举大石头砸人的攻击即可。战胜后开启角色アラレ，得到道具“アルティメットボディ”。

心优しき人造人

战斗角色：人造人8号、孙悟空（少年）vs 人造人16号

要点：“老八”大展身手的一关，虽然小悟空中途也会乱入一小会，不过基本上是两个人造人的对决。注意“老八”也只能自动回气，本战的要点同使用阿拉蕾时一样，务必拉开距离+回气+攻击，按照这个套路把16号磨死。

ギャラクシーバトル

战斗角色：贝吉塔（スカウター）＆赛丽帕＆巴达克＆贝吉塔王 vs 丘夷＆多多利亚＆萨博＆弗利萨

要点：本关比较乱，双方参战的角色数量众多，属于典型的“群架”。注意我方队员中女战士赛丽帕（セリパ）比较废柴，对方最后的弗利萨威胁极大，想要打倒他通常得死个把人才行，贝吉塔王攻击力虽然不算高，但比较好使。主力自然是悟空的父亲巴达克。

意外な救世主

战斗角色：恶魔人 vs 金属弗利萨＆弗利萨军兵士＆阿普耳＆弗利萨老爹

要点：一开始几乎无法对金属弗利萨造成伤害，所以还是离他远点比较好。一会之后他会先离开战场，然后让他的两个手下登场，都很好对付。弗利萨再次登场后就能对他造成比较大伤害了，一定伤害以后按R3会发动剧情直接干掉他；之后是弗利萨老爹登场，打法同弗利萨一样，最后也是剧情直接秒掉。恶魔人这种角色竟然也能当救世主……

特别篇

たったひとりの最终决战

战斗角色：巴达克 vs 弗利萨军兵士＆阿普尔＆丘夷＆弗利萨

要点：1挑4的战斗，不过前面三个是准废柴，不用担心。这次的弗利萨并不是特别强大，要胜出还是不难的。

この世で一番强いヤツ



战斗角色：短笛（前期）&孙悟饭（幼年）&孙悟空（前期）　vs 威路博士

要点：尽管是3对1的战斗，不过难度并不小，由于对手体积巨大，所以绝对不能接近战，另外"L2+↑+△"这类的招式也一定不要用，会被对手弹开，没有任何效果，对付所有大型敌人时一定要注意此要点。推荐使用"L2+△"的大威力气功炮，悟空是主力。战胜后开启角色Dr.ウィロ-。

地球まるごと超决战

战斗角色：孙悟空（前期）　vs 塔雷斯

要点：此战难度不大，塔雷斯本来就不算强力角色，再加上本战我们可以通过剧情直接用元气弹将其秒掉……

超サイヤ人だ孙悟空

战斗角色：孙悟空（前期）vs 斯拉古

要点：超级赛亚人对超级那美克星人！对方变身后身形巨大，要诀仍然是拉开距离后用气功炮，不过此战更推荐使用元气弹，威力极大，三两下就能将斯拉古做掉。注意切勿接近战或使用界王拳！

魔凶星を击て…

战斗角色：短笛（前期）&小林&孙悟饭（幼年）vs　卡利克2世

要点：我方三人会轮流出场，人海战术埋也埋死他了……注意卡利克2世会变身，又是一个大个敌人，同样多使用气功炮类招式。

とびっきりの最强对最强

战斗角色：孙悟空（中期）vs 库拉

要点：此战过程中双方均会发动变身，不过超级赛亚人状态的孙悟空对付库拉这种货色还是比较轻松的。战胜后得到道具"ミラクルマスター"。

激突！！100亿パワ-の战士たち

战斗角色：孙悟空（中期）、贝吉塔（中期）vs 金属库拉×2

要点：本关我方孙悟空和贝吉塔可以轮流上场，注意金属库拉有两个（其实就是得打倒两次），不要以为干掉一个就万事大吉了。

极限バトル！！三大超サイヤ人

战斗角色：孙悟空（中期）&贝吉塔（前期）&特兰克斯（剑）vs 人造人13号

要点：本关我方人员会先后按照悟空→贝吉塔→特兰克斯→悟空的顺序登场，13号是很强大的，前面三个登场的角色最好还是拉开距离用气功系的招式，最后孙悟空再次登场的时候就已经可以用接近战系的招式和13号对抗了。

传说のス-パ-サイヤ人

战斗角色：布罗利 vs 孙悟空（中期）&短笛（后期）&贝吉塔（前期）&特兰克斯（格斗）

要点：我们需要再次控制"反面角色"，本关传说中的超级赛亚人布罗利一人连挑三大超级赛亚人，足以证明其强大，当然关键还是要看我们的本事。悟空会在中途撤退，其余三人都得全部KO才行。

燃えつきろ！！热战・烈战・超激战

战斗角色：孙悟空（中期）、超级龟仙人 vs 布罗利

要点：本关悟空并不算是主角，打到一定程度后"超级龟仙人"登场。此时的龟仙人个头也很大，是可以和布罗利对抗的，不过不建议这么做，用气功波是很好的选择。最后不得不说，此战龟仙人很强，真的很强！

银河ギリギリ！！ぶっちぎりの凄い奴

战斗角色：赞佳&波加克 vs 小林&孙悟饭（少年）

要点：本战难度比较低，"我方"的波加克可以发动变身，之后实力再次提升，可以轻松赢得战斗。

ボクに地球を守れと言ってた！！

战斗角色：孙悟饭（少年）　vs 波加克

要点：此战悟饭可以发动变身，之后大幅变强，不难取胜。

危险なふたり！超战士はねむれない

战斗角色：孙悟天&特兰克斯（幼年）&孙悟饭（青年）　vs 布罗利

要点：3对1的战斗，此战中的布罗利实力有所下降，再加上我方有人数优势，所以难度不大。

无邪气な怪物

战斗角色：孙悟空（后期）vs 邪念波

要点：本战悟空可以多次变身。邪念波在本关的外形还是比较"可爱"的，场景也很好玩，不过他的实力是绝对不可忽视的，注意不要用接近战，拉开距离用气功炮或元气弹来招呼。

复活のフュ-ジョン！！悟空とベジ-タ

战斗角色：孙悟空（后期）&贝吉塔（后期）vs 邪念波

要点：本关最开始悟空会以超级赛亚人3的状态登场，不过由于时间限制的原因，其马上就会变回普通状态，之后贝吉塔上场，撑过一段时间后发动两人的合体，现在对付邪念波可谓易如反掌。战胜后得到地图"地狱"。

龙拳爆发！！悟空がやらねば谁がやる

战斗角色：孙悟空（后期）　vs 希尔迪刚

要点：希尔迪刚个头很大，实力也超级强大！一开始我们无法对其造成任何伤害，建议采用躲闪战术。过了一段时间后按R3，此时我们可以对其造成伤害了，建议拉开距离蓄气，希尔迪刚有一个大招是用嘴向前发射气功波的招数，威力巨大，而且会顺时针扫过一段弧度，所以务必也顺时针飞行以躲避。等气攒满之后再用龙拳给其以重创，大约三次龙拳之后即可按R3发动剧情，直接用龙拳将希尔迪刚秒杀！

任务100模式完全攻略

在该模式下有各种各样原创的有意思组合等待玩家去挑战。在对我方人员的构成上有一定的限制，有的是人数限制，例如要求只能1人、2人、3人等等；有的是通过DP来进行限制。所谓DP，是每个角色对应的一个数值，一般越强的任务其DP值也就越高，例如早期的悟空DP值为5，而悟吉塔的DP值则是10。在有DP限制的情况，就看玩家如何利用有限的DP，来组合出一支实力与DP均衡的队伍来；而对人数限制的情况下，自然不用去管DP，派越强的角色出场越好。

每个任务完成后会根据玩家的表现给出相应等级评价和分数，分数在160000以下等级为C，分数在160000-219900之间为B，分数在220000-279900之间为A，分数在280000以上为Z。完成30个任务后开启生存模式"サバイバルモ-ド"，完成50个任务后可获得道具"パ-フェクトガ-ド"，完成全部100个任务后可以获得道具"クイックチャ-ジ"。



任务名称	内容	己方(DP)	相手
鹤龟仙流	2人将敌人全部打倒	2人/无DP限制	饺子&小林&乐平&天津饭
バオズ山一门	2人将敌人全部打倒	2人/无DP限制	孙悟天&比迪丽&孙悟饭(青年)
狼の天敌	编成小队将敌人全部打倒	5人/DP15	乐平&栽培人&人造人19号&塔雷斯
リベンジャ-	2人将敌人全部打倒	2人/无DP限制	短笛大魔王&生化桃白白&人造人19号&塔雷斯
世界を见守る者	1人将敌人全部打倒	1人/无DP限制	短笛后期&界王神
对贝吉塔战线	编成小队将敌人全部打倒	5人/DP15	孙悟饭幼年&小林&弥次郎兵卫&孙悟空
弗利萨配下	编成小队将敌人全部打倒	5人/DP20	弗利萨军兵士&阿普尔&邱夷&多多利亚&萨博
打倒カカロット	2人将敌人全部打倒	2人/无限制	短笛前期&贝吉塔前期超级赛亚人&布罗利超级赛亚人
デンデ游击队	2人将敌人全部打倒	2人/无限制	孙悟饭幼年&短笛前期&小林&贝吉塔スカウタ-
パ-プルコメット	2人将敌人全部打倒	1人/无限制	巴特&吉斯
师弟爱	编成小队将敌人全部打倒	5人/15	孙悟空后期&欧布&短笛后期&究极悟饭
勇者と魔王	1人将敌人全部打倒	1人/无限制	塔皮恩&魔王达普拉
邱夷小队	1人将敌人全部打倒	1人/无限制	弗利萨军兵士&阿普尔&邱夷
カメハウス协奏曲	编成小队将敌人全部打倒	5人/15	小林&人造人18号&龟仙人
战士型ナメック	2人将敌人全部打倒	2人/无限制	短笛前期&内鲁&斯拉古
サイヤハ-フ	编成小队将敌人全部打倒	5人/无限制	特兰克斯幼年&孙悟天&孙悟饭少年
人气者18号	2人将敌人全部打倒	2人/无限制	人造人16号&小林&人造人18号&沙鲁第二形态
美女と野兽	1人将敌人全部打倒	1人/无限制	赞佳&希尔迪刚
ストイック	2人将敌人全部打倒	2人/无限制	天津饭&排骨饭&那木
下级战士团	编成小队将敌人全部打倒	5人/15	大猿下级战士&巴达克&赛丽帕&塔雷斯
救国の少年	2人将敌人全部打倒	2人/无限制	弥次郎兵卫&天津饭&孙悟空少年
沙鲁包围网	编成小队将敌人全部打倒	5人/15	短笛后期&特兰克斯格斗超级赛亚人&小林&超贝吉塔&孙悟饭少年超级赛亚人2
ヒ-ロ-见参	2人将敌人全部打倒	2人/无限制	蒙面赛亚超人&蒙面赛亚超人2号&悟天克斯超级赛亚人
魔族袭来	3人将敌人全部打倒	3人/无限制	短笛前期&超级卡利克&タンバリン&短笛大魔王
帝王ファミリ-	编成小队将敌人全部打倒	5人/15	弗利萨第一形态&コルド大王&库拉
Drゲロの理想	3人将敌人全部打倒	3人/无限制	人造人18号&格罗博士&人造人13号合体
ボディチェンジャ-	2人将敌人全部打倒	2人/无限制	基纽&弗利萨第二形态&一星龙
オ-バ-パワ-	编成小队将敌人全部打倒	5人/20	超特兰克斯&龟仙人全能量&布罗利传说超级赛亚人&波加克全能量
魔人バスタ-	2人将敌人全部打倒	2人/无限制	孙悟空后期超级赛亚人3&撒旦&贝吉塔后期超级赛亚人2
天界の战士	2人将敌人全部打倒	2人/无限制	孙悟空后期超级赛亚人&贝吉塔后期超级赛亚人2&排骨饭
タイムマシンに乘って	编成小队将敌人全部打倒	5人/20	孙悟饭未来超级赛亚人&特兰克斯剑超级赛亚人&沙鲁第一形态&人造人17号&人造人18号
バ-ダックブラッド	2人将敌人全部打倒	2人/无限制	孙悟空中期&巴达克&拉蒂兹
地狱の暴れん坊	编成小队将敌人全部打倒	5人/20	利库姆&古尔特&弗利萨最终形态&コルド大王&沙鲁完全体

ダブルカップル	3人将敌人全部打倒	3人/无限制	孙悟空少年&琪琪少女&孙悟饭青年&比迪丽
チーム天下一	编成小队将敌人全部打倒	5人/20	孙悟空少年&天津饭&龟仙人&那木&小林
マッスルドッキング	1人将敌人全部打倒	1人/无限制	利库姆&スポポビッチ
忠义の战士	编成小队将敌人全部打倒	5人/15	内鲁&萨博&萨札&赞佳
ドラゴンボールを求めて	2人将敌人全部打倒	2人/无限制	斯拉古巨大化&短笛大魔王&弗利萨第一形态
家族のカタチ	编成小队将敌人全部打倒	5人/15	撒旦&ビーデル&パン&魔人布欧善
龙玉の战士	1人将敌人全部打倒	5人/无限制	四星龙&一星龙
デスアンドリバース	2人将敌人全部打倒	2人/无限制	金属弗利萨&金属库拉&生化桃白白
ロートルのプライド	编成小队将敌人全部打倒	5人/15	龟仙人&孙悟饭爷爷&格罗博士&威路博士
メタモルファッション	2人将敌人全部打倒	2人/无限制	魔人布欧善悟天克斯吸收&悟天克斯&超级悟吉塔
さまようナッパ	2人将敌人全部打倒	2人/无限制	那巴&那巴&那巴
サウザー特战队	编成小队将敌人全部打倒	5人/15	多多利亚&邱夷&利库姆&吉斯&萨札
黑发のファイター	3人将敌人全部打倒	3人/无限制	孙悟饭未来&孙悟空中期&贝吉特&布罗利&拉蒂兹
博士と最高杰作	2人将敌人全部打倒	2人/无限制	格罗博士&人造人17号&超级17号
失われた王家	编成小队将敌人全部打倒	5人/20	贝吉塔スカウター&贝吉塔王&拉蒂兹&那巴
集结！合体战士	编成小队将敌人全部打倒	5人/无限制	悟天克斯超级赛亚人&超级贝吉特&超级悟吉塔&吉比特神
优しき人造人	3人将敌人全部打倒	3人/无限制	老八&人造人18号&人造人17号&人造人18号
败者复活	编成小队将敌人全部打倒	5人/20	桃白白&蓝将军&皮拉夫机器人合体&短笛大魔王&恶魔人
スリーマン沙鲁	2人将敌人全部打倒	2人/无限制	孙悟空后期超级赛亚人3&悟天克斯超级赛亚人3&孙悟空GT超级赛亚人3
ビーデルナイツ	编成小队将敌人全部打倒	5人/20	蒙面赛亚超人2号&萨博&萨札&布罗利&贝吉塔贝比
翼を持つ者	2人将敌人全部打倒	2人/无限制	恶魔人&タンバリン&超级邪念波
伟大なる旅人	3人将敌人全部打倒	3人/无限制	超级贝比2&超级17号&四星龙&一星龙
ベビーカーニバル	3人将敌人全部打倒	3人/无限制	贝吉塔贝比&超级贝比1&超级贝比2&大猿贝比
怒りの邪战士	3人将敌人全部打倒	3人/无限制	弗利萨全能量&沙鲁完美&超级邪念波&超一星龙
チームサイキック	编成小队将敌人全部打倒	5人/20	饺子&古尔特&蓝将军&魔道士巴菲迪&吉比特神
ペンギン村の一日	2人将敌人全部打倒	2人/无限制	孙悟空少年2&蓝将军&阿拉蕾
クロスコンバット	3人将敌人全部打倒	3人/无限制	斯拉古&乐平&利库姆&多多利亚&老八
细胞分裂	4人将敌人全部打倒	4人/无限制	沙鲁初期&沙鲁第一形态&沙鲁第二形态&沙鲁完全体&沙鲁完美
孙家のヒロイン	2人将敌人全部打倒	2人/无限制	琪琪少女&比迪丽&小潘
梦の银河盗贼团	编成小队将敌人全部打倒	5人/无限制	库拉&斯拉古&塔雷斯&赞佳&波加克
完全机械型	3人将敌人全部打倒	3人/无限制	人造人18号&威路博士&皮拉夫机器人合体&人造人13号
ツフル化计画	3人将敌人全部打倒	3人/无限制	超级贝比&孙悟天超级赛亚人&特兰克斯幼年超级赛亚人&孙悟饭青年超级赛亚人
スペシャルミックス	4人将敌人全部打倒	4人/无限制	孙悟空超级赛亚人&特兰克斯剑超级赛亚人&贝吉塔前期超级赛亚人&库拉最终形态&人造人13号
剑圣	4人将敌人全部打倒	4人/无限制	弥次郎兵卫&塔皮恩&特兰克斯剑&コルド大王&超级邪念波
ヘビー级サークル	2人将敌人全部打倒	2人/无限制	斯拉古巨大化&邪念波&希尔迪刚
クールガイ	3人将敌人全部打倒	3人/无限制	人造人17号&塔皮恩&排骨饭&巴达克
プリティファイター	3人将敌人全部打倒	3人/无限制	邪念波&皮拉夫机器人&阿拉蕾&琪琪少女
チームM	编成小队将敌人全部打倒	5人/20	魔人布欧善&スポポビッチ&贝吉塔后期魔人&魔王达普拉&魔道士巴菲迪
スーパートランスフォーム	编成小队将敌人全部打倒	5人/无限制	萨博变身后&超级卡利克&超级邪念波&超级欧布&超级贝比2
魔人5变化	4人将敌人全部打倒	4人/无限制	魔人布欧善&魔人布欧纯粹恶&魔人布欧恶&魔人布欧恶悟饭吸收&魔人布欧纯粹
スーパーサイヤ人传说	编成小队将敌人全部打倒	5人/无限制	悟天克斯超级赛亚人3&孙悟饭少年超级赛亚人2&特兰克斯格斗超级赛亚人&贝吉塔后期超级赛亚人2&孙悟空后期超级赛亚人3
1700万ゼ	4人将敌人全部打倒	4人/无限制	大猿那巴&大猿巴达克&大猿赛丽帕&大猿拉蒂兹&大猿贝吉塔王
ダブルエックス	编成小队将敌人全部打倒	5人/无限制	比迪丽&小潘&赛丽帕&人造人18号&赞佳
魔の集い	4人将敌人全部打倒	4人/无限制	魔人布欧纯粹恶&短笛大魔王&魔道士巴菲迪&魔王达普拉&希尔迪刚
邪恶龙ハンター	2人将敌人全部打倒	2人/无限制	孙悟空GT超级赛亚人4&贝吉塔后期超级赛亚人4&四星龙
ギュラクシー军团	4人将敌人全部打倒	4人/无限制	悟吉塔超级赛亚人4&布罗利传说超级赛亚人&大猿贝比&超级17号&超一星龙
救世主の觉醒	用究极的战士取胜	5人/15	撒旦
エリートを越えた兄	用究极的战士取胜	5人/15	拉蒂兹
最强の地球人	用究极的战士取胜	5人/15	小林
魔族の长	用究极的战士取胜	5人/15	短笛大魔王
绝对破坏マシン	用究极的战士取胜	5人/15	威路
银河の霸者	用究极的战士取胜	5人/15	波加克全能量
真の邪恶龙	用究极的战士取胜	5人/15	超一星龙
メタリックディザスター	用究极的战士取胜	5人/15	金属库拉
暴走人造人	用究极的战士取胜	5人/15	人造人13号合体
スターダストフージョン	用究极的战士取胜	5人/15	超级悟吉塔
フルパワー龙族	用究极的战士取胜	5人/15	短笛后期
宇宙の帝王	用究极的战士取胜	5人/15	弗利萨全能量
完全无欠生命体	用究极的战士取胜	5人/15	沙鲁完美
邪念の化身	用究极的战士取胜	5人/15	超级邪念波
破坏の化身	用究极的战士取胜	5人/15	布罗利超级赛亚人
无邪气な魔人	用究极的战士取胜	5人/15	魔人布欧纯粹
究极ハーフ	用究极的战士取胜	5人/15	究极悟饭
ポタラの奇迹	用究极的战士取胜	5人/15	超级贝吉特
怒りの王子	用究极的战士取胜	5人/15	贝吉塔后期超级赛亚人4
神龙の战士	用究极的战士取胜	5人/15	孙悟空GT超级赛亚人4
ラストミッション	用究极的战士取胜	5人/15	悟吉塔超级赛亚人4



本作游戏中共有地球联邦、吉翁公国、提坦斯、奥古等势力，每个年代可以从两个敌对的势力中选择其一进行游戏。虽然不同势力的剧本任务大致相同，但使用各势力特有的机体来从不同侧面体验战斗也是非常有意思的。通关之后更有大量隐藏要素等待玩家继续探索。

本游戏是NBGI公司为PSP主机量身定做的《高达战斗》系列的第3作。本作不但继承了前作游戏中全部的优点，还全新追加了特色的模式。尤其是通过官方网站上公布的特殊密码来开启的隐藏特殊任务，更是充满了挑战性。推荐有条件的各位玩家都来感受一下。 □文/龙马

GUNDAM BATTLE CHRONICLE

PSP	本刊译名：高达战斗编年史				CERO A
	NBGI	4577日元	2007年10月4日		
3D动作	UMD	日版	1人	608KB	

OPERATE 操作方法

本游戏灵活地运用到了PSP主机的各个键位，操作方法上比起次世代主机上的同类型游戏要稍显复杂。初次接触此游戏的玩家可能会感到不是很适应。并且仅仅记住以下的键位也还是不够的，推荐大家在正式的进行游戏前一定要先耐心地将全部的训练教程看完。



按键	功能	按键	功能
十字键↑	控制机体向前移动	R键	锁定目标敌机
十字键↓	控制机体向后移动	START键	打开菜单
十字键←	控制机体向左移动	SELECT键	切换视点
十字键→	控制机体向右移动	L键+○键	使用蓄力射击技
遥杆↑↓	切换锁定位置	L键+□键	切换机体的主武器
类比遥杆←→	切换锁定目标	L键+×键	使用加速冲击技
○键	使用主兵器攻击	L键+△键	使用蓄力格斗技
□键	使用副兵器攻击	×键+□键	切换机体形态（变形）
×键	控制机体跳跃	○键+△键	使用机体的必杀技
△键	使用格斗攻击	L键+○键+△键	发动超级模式，大幅提高机体的能力
L键	使用护盾防御		

主菜单画面

开始游戏后首先会进入到主菜单中，在此画面下共有5个选项，分别是**キャンペーン**、对战&协力、**ギャラリー**、**パスワード**、**オプション**。选择**オプション**后除了可以调整BGM、SE与声音大小外，还可以选择一个适合自己的操作方式。**パスワード**是开启隐藏任务的选项，通过在其中输入特定密码，就可以开启游戏中的特殊任务，以高评价完成后还能获得隐藏的机体作为奖励。在此首先公布几个初期的密码，日后本游戏的官方网站（www.bandaigames.channel.or.jp/list/psp_gundam_chronicle/）上还会陆续更新，有兴趣的不妨继续关注。

开启的任务名	所需密码
队长のザクさん最终回	アウロモな
ファミ通に魂を惹かれる者	おPトむこ
电击游技	5ハそNコ
观舰式强袭	3ニにすア

GALLERY 游戏陈列室

选择**ギャラリー**选项后，可以查看到游戏中的各种设定资料以及欣赏游戏中经典的背景音乐。

在**ギャラリー**中有5个选项，分别是MS、**パイロット**、壁纸、战绩、**ミュージアム**。选择MS后，可以查看到游戏中玩家已经获得了的MS的模型与资料。使用遥感还可以转动机体。

在与MS选项相对应的**パイロット**选项中，可以查看到玩家在游戏中已经见到了的机师的资料。比较有意思的是，在机师头像的背景图中遍布着此机师的各个经典台词……另外，按□键还能听到各机体的台词再现，除了搭载了EXAM系统的蓝色一号的机师勇以外，其他机师每人至少都有3~5句的台词。

全新强化系统带来游戏新玩法！

VS MODE MS对战模式



当在模式中选择了MS对战后开始任务，会出现**フリーバトル**、击落王、**サバイバル**、梦幻地狱等4个游戏模式。每个游戏模式都有各自的特殊规则，在**フリーバトル**模式中，可以选择2～4人参加战斗，并可以选择1对1的单挑、2对2的小队战、或是进行以1敌3的挑战等。另外，战场设定方面也是非常丰富。从地球上的大峡谷、沙漠废墟、群岛密林、地下基地等等到宇宙中的要塞内部、暗黑宙域、卫星殖民地上，还有深海底部、月面基地等等。要是在这数量众多的战斗场景中无从选择的话，可以利用自动选择机能，让系统随机来决定战斗地点。确定好战斗场景后，还可以选择晴天、下雨、大雾、多云等天气以及白天、黄昏、深夜等时间。最后是设定机体、机师等选项的画面。除了上述两项外，还有是否加入附属道具、小队编制、等级等选项。全部选择完毕后就可以正式开始游戏了。

CHIEF STORY 主线任务模式

キャフペーン，本游戏的主模式。选择"新规"选项后开始进入到角色做成画面。在此画面下需要决定玩家所属的势力，选择联邦（E.F.S.F.）或是吉翁（ZEON），在以后的游戏中，每通过一个年代，都可以重新选择下一个年代中的所属势力。类型选择中可以决定自己是新人类（NEW TYPE）还是普通人（NORMAL）。在此说明一下两者间的特点，新人类初期的各项能力比较低，但成长速度非常地快，属于大器晚成的类型，由于新人类的特点，使得此类型的机师在游戏初期很吃亏，但到了游戏中后期有了NT专用机，并且能力也成长起来后，就会变得非常强。原作中虽然普通人不如新人类，但游戏中却未必是这样。普通人的初期能力比较高，各项能力基本上都可以达到新人类的2倍甚至3倍！普通人的成长速度虽然比新人类要慢很多，但毕竟也还是会成长的……至于普通人无法搭乘NT专用机这一缺点，在游戏中得到了最大化的弥补！普通人也有了新人类驾驶不能，只属于自己的专用机。决定好类型后就可以选择人物了，本游戏中提供了6个人物供玩家选择，每个人都有自己的特长，该如何选择就看各位自己的喜好了。接下来要从3位美女中选择一名担当今后游戏中的解说员，除了艾伶·罗宿费卢这个"两面派"以外，联邦军与吉翁军中各有两名美女供大家选择。即便个人的能力再强，战场之上孤军奋战也是不可取的……所以接下来就要选择一名同伴，与自己共同奔赴战场。此画面与之前的玩家角色做成完全相同，确定后就可以正式开始游戏了。



↑本作游戏中新人类与普通人的初期差别还是非常大的。

←开始游戏后会有剧情介绍，原创主角的名字居然也出现在了其中。

协力任务模式

在1人对战中与MS对战相对的便是接下来要说的协力**ミッション**模式。在此选项下也有双人协力任务、**ビッグターゲット**、**ハイパーボスバトル**这3个游戏模式。双人协力任务其实就是游戏本篇的自由模式……（但本篇中也很自由……）感觉算是个很鸡肋的模式吧。**ビッグターゲット**模式的规则就是要求在规定的时间内将出现的敌方机体全部击破，看似简单，实际上却比上述的各个模式都难。主要是由于此模式中的敌方机体BOSS级的比较多……尤其是2、3个一起出来的时候，稍不注意就有被秒杀的危险。**ハイパーボスバトル**，也就是高级BOSS战模式。感觉此模式是本游戏中最变态的模式了！其中全部的任务是挑战各个王牌BOSS的强化版！比如所罗门的业火这个任务中，目标是卡多驾驶的GP-02A，我方小队4人驾驶全部改满的机体出战，貌似是很欺负人的一战，可谁知在游戏进行到1分钟左右的时候GP-02A放了一颗核弹……范围之广、威力之大，实在令人震惊！……于是我方4人被瞬间秒杀，任务失败……正是由于**ハイパーボスバトル**的高难度，也使之成为了本作中最有挑战性的模式。



←本作中丰富多彩的各种任务一定能让各位玩家乐此不疲的。

VARIOUS MODE 丰富的小模式

击落王模式中的各个选项与**フリーバトル**模式比较相似，规则方面非常简单——击落敌方机体最多者胜。选择与NPC组队游戏时，友军机体的击落数也会算在一起。**サバイバル**，也就是生存模式。游戏规则同样很简单——参战机体中活到最后的人胜。如果到达规定时间后有2人以上生存，则剩余HP最多且被击毁回数最少的人胜。另外，本模式中还可以对机体的复活回数进行设置，范围也是1～99。在当机体的复活回数为0，并再次被击破后，此机体将退出战斗舞台。最后要说的是梦幻地狱模式，此模式非常的有意思，在不同的任务中会出现大量的特殊机体，而参加者的目标就是尽可能地将这些特殊机体击破，在限定时间内击破数最多的人为胜者。不仅如此，不同小队的参加者之间还可以相互攻击，击破后同样也会获得击破数。

壁纸欣赏模式

壁纸选项中至少提供了500张以上的壁纸，想要将这些都收集齐，也是一件很耗时的工作。还有，编号为PICTURE00～PICTURE04的这5张壁纸是由游戏中的两名美女安·佛里佩利与霍亚·布兰雪特进行解说的特别战术指导！其中的内容大多是游戏中一些难点、要点的解析，对于游戏的进行有着很大的帮助，推荐大家最好仔细看一下。在**ミュージアム**中可以欣赏到如岚の中で輝いて、MEN OF DESTINY或宇宙を驱ける等经典音乐。



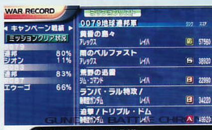
→收集各种机体的壁纸也是游戏的一大乐趣。

对战与协力模式

选择对战&协力后会出现1人对战与通信对战·协力游戏这两个选项。首先要决定的就是游戏模式（**モード**），1人对战的游戏模式有MS对战与协力**ミッション**两大类。**チューン**选项中可以设定机体的改造是否有效，选择ON为继承玩家游戏记录中的机体改造，选择OFF则全部的机体都会变成持初期的基本状态，LIMIT也可以说是介于ON与OFF之间的选项。选择后虽然也会继承机体的改造，但所改造的机体中超过默认界限的部分（用红色表示的部分）会被强制取消。**シミュレーションモード**选项也可以选择开启或是关闭。开启后可以无视机体的地形适应效果，随意的在任何任务中出击，比如，宇宙战专用的机体也可以在水中战使用等。选择关闭则反之。

COMBAT GAINS 种类齐全的战绩模式

选择战绩选项后可以查看到自己在游戏中的全部任务的各种成绩资料。其中又分为总合战绩、**キャフペーン**战绩、协力**ミッション**战绩、MS战绩、对战战绩。总合战绩中左侧记载了总合评价、总击毁数、被击毁数、游戏时间以及任务达成率这几项。而在右边则详细地记载了各个年代中玩家击毁的各类机体的数量，详细的程度很是令人震惊。**キャフペーン**战绩中左侧记载了各个年代中各个势力的任务的完成比率。右侧则记载了每个已经完成的任务的最高评价、获得点数、所用时间等详细资料。协力**ミッション**战绩与**キャフペーン**战绩十分类似，不同的是协力**ミッション**战绩中记载的全部是联机模式中的各个任务完成后的资料。在MS战绩中左侧记载了游戏中各个年代里已经入手的各种机体，与此相应的右侧则记载了玩家使用该机体所完成了的任务中的，战斗评价、获得点数、所用时间等资料。最后的对战战绩中，记载了联机模式中玩家之间相互对战的成绩，其中包括总击落数、被击落数、胜利回数、败北回数、总评价等等资料。



隐藏究极任务挑战自我极限！！！

全新的能力改造系统

作为3D动作类型游戏的高达战斗编年史有着自己独特的系统——使用游戏任务中得到的奖励点数对机体进行改良的“机体的能力改造强化系统”。同时此系统也成为了本游戏有别于其他同类型高达动作游戏的最大特点之一。游戏中即使再强的机体，以未经改造的初始状态去面对各项任务时也都会显得非常的脆弱，甚至不堪一击。但只要将机体的各项能力、武器效果等都改至最大上限后，就连扎古2F、量产吉姆之类的低级机体都能当作主力来使用，轻轻松松地得到S级以上的评价！下面就详细地来说明一下此系统。

能力改造系统可以分成两大类——机体基本能力改造与武器的性能改造。在改造时需要消耗一定程度的奖励点数。正常情况下的点数消费只能强化到每架机体的各项能力界限为止，如果想要继续强化该项能力，就需要付出比正常的时候多3倍的点数。（注：机体的初始能力部分显示为绿色，界限内强化的能力部分显示为黄色，超出机体界限强化的能力部分显示为红色）灵活利用此要点，可以将某架机体的最大特长进一步强化，来达到轻松完成某些特殊任务的目的……首选要说明一下，在机体的改造画面中，最上方的一行数值的最右侧的“XXXpt”表示此机体的最大改造上限，画面中间的“XXXpt”表示机体在强化各项能力时累加消费的点数总和。当消费点数的总和达到右边界限数值时，就意味着此机体已经不能再进行强化了。也就是说在奖励点数充足的情况下，机体的界限数值越高，其能力也就会越强。最后，画面左边的“残XXXpt”表示当前所剩余的奖励点数。

REINFORCEMENT 机体的能力强化

机体的基本能力改造中包括HP、实弹防御、ビ-ム防御、机动性、スラスタ-出力、スラスタ-速度、レ-ダ-性能、バランサ-、旋回速度等共计9项。除了机体的HP是每次增加100点以外，其它各项能力均为每次增加1点。提高HP后，机体的耐久力就会增加。实弹防御与ビ-ム防御分别为增加机体的对实体导弹系武器的防御能力与增加机体的对激光、镭射系武器的防御能力。提高机动性后，机体的移动速度就会相应的上升（虽然不是特别的明显……），スラスタ-出力与スラスタ-速度分别表示增加机体在使用加速冲刺时的使用时间，与增加机体在使用加速冲刺时的移动速度。レ-ダ-性能在提升之后，机体的索敌能力会得到相应的增加，擅长远距离射击战的玩家更是应该优先增加此项能力。バランサ-，感觉是全能力中最没用的一项……增加此项能力后机体在落地时的硬直时间会相应的缩短，看起来应该是很重要的，但实际上游戏中有几乎一半的战斗是在宇宙中进行的……宇宙战时此项能力是完全没有用处的……另外，即便是在地面上，也不一定非要跳来跳去吧，并且，强化时所需的点数还很高，与其去强化这没有用的能力，还不如去把某项武器改满了更加实用……最后，提升旋回速度后机体在做出旋转动作时的速度会相应地上升。

REINFORCEMENT 武器的性能强化

游戏中的各个机体所装备的武器都不尽相同，但也无非就是3大类——射击系、格斗系、防护系。射击系武器内又有主武器与副武器之分。主武器也就是激光系与实体弹系两类，副武器则有连射机枪、手榴弹等。格斗系武器中除了高达系机体的激光军刀、扎古系的热能斧以外还有不少射击系或是大型MA的冲撞类攻击。防护系则主要是指MS专用的护盾，也有一部分的MS没有此装备。机体武器可以强化的能力共有威力、命中率、连射回数、弹速、リロ-ド性能、弹数这6项。威力也就是该武器的攻击力，应该最优先强化的能力。命中率也可以理解为武器的“范围”，命中率高的情况下即便是擦到敌方机体也能对其造成伤害，在可能的情况下还是尽量提高为好。连射回数，感觉是武器强化选项中最没用的一项，虽然消耗点数不多，但即便多出来一发也没有什么实际的作用。提高弹速后，武器发射子弹时的速度就会相应的上升，也就间接地提高了命中率。リロ-ド性能，非常实用的能力，强化之后武器的换弹时间会相应地缩短，此项能力也是应该尽早加满的。最后的强化能力是弹数，也就是增加武器的子弹数量，消费点数比较少，剩余点数较多的话就加在这里吧。

一将机体的某项武器改满后，就可以去任务中虐敌人了。

原作机体种类丰富且要耐心收集！原创机师能力各异还需疯狂锻炼！

0079——联邦篇

MISSION 01 黄昏の島々

等级	D	地点	キクラデス
天候	-晴	限制时间	10分
时刻	夕	敌对势力	ジオン公国军
作战目的	全灭敌方机体		

解说　游戏开始后的第一个任务，完全就是让各位熟悉系统用的。敌方机体全部都是1个1个地出现，轻松击倒敌机5架之后，任务完成。之后追加新任务“荒野の迅雷”并获得新机体GM（WD）。另外说明一下，本任务是0079年中最好的一个“练级”场所！由于敌方机体超弱，且数量极少，通常情况下1分钟之内就能解决战斗，得到S级以上的评级后可以获得800点左右的点数奖励。在游戏中得到新机体之后来这里练上不出20分钟，基本上就能将该机体强化到极限。后面的任务也就自然势如破竹了……

MISSION 02 雨のベルファアスト

等级	D	地点	ベルファアスト
天候	雨	限制时间	10分
时刻	昼	敌对势力	ジオン公国军
作战目的	全灭敌方机体		

解说　此任务没有什么特别的难点，敌方机体一共7架，各个击破之……如果花上一点时间将刚得到的GM（WD）练一下的话，就更轻松了，30秒内将敌机全部秒杀，任务完成。之后获得新机体GM（Command），此机体为地面战专用机，基本性能也没比GM（WD）强多少。所以，可以无视了……

MISSION 03 荒野の迅雷

等级	D	地点	オ-ストラリア东部
天候	晴	限制时间	10分
时刻	昼	敌对势力	ジオン公国军
作战目的	全灭敌方机体		

解说　原以为会是很精彩的一个任务，可没想到……开始后有几架不知死活的扎古自己送上门来……全灭后敌方空母出现，注意不要让其脱离战斗区域，否则就GAME OVER了。灭掉空母后敌方增援中有MS-07B老虎一只，改造不足的玩家小心被它砍死……最好拉开距离使用蓄力后的火箭炮将之灭掉。完成本任务后追加ランバ-ラル特攻、追击！トリプル-ドム、大西洋、血に染めて3个新任务，并获得新机体GUNDAM（G）。

MISSION 04 ランバ・ラル特攻！

等级	C	地点	バク-
天候	晴	限制时间	10分
时刻	昼	敌对势力	ジオン公国军
作战目的	全灭敌方机体&守护ホワイトベ-ス		

解说　本任务是原作中非常经典的一战，开始后我方就处于敌机的包围之中，敌方阵容除了MS之外，还有5、6架战车，最好先将它们清除掉。将初期敌方全灭后，青之巨星兰巴・拉鲁驾驶专用老虎，与增援部队一起登场！可以先将杂兵清理掉之后再专心对付他，如果将之前得到的量产陆战高达好好练一练的话，本任务还是比较轻松就能拿到S级以上评价的。

完成后得到新机体GUNTANK（钢坦克）。（没有特殊爱好的玩家可以无视此机体……）

MISSION 05 追击！トリプル・ドム

等级	B	地点	オデッサ
天候	晴	限制时间	10分
时刻	夕	敌对势力	ジオン公国军
作战目的	搬运物资&守护ホワイトベ-スと与ミデア		

解说　本任务开始后推荐专心搬运物资，让同伴去对付敌机。等搬运完后再去支援同伴，把剩下的杂鱼清理干净。之后黑色三连星小队驾驶MS-09大魔登场，

别看对方是3个人，可是感觉除了带头的盖亚之外剩下2个与杂鱼也没有什么太大的区别……只要将量产陆战高达改到满段（不用超过界限……），相信取胜还是很轻松的。完成后追加**ジャブロ－に散る**！与**ラスト・リゾ－ト**这2个新任务，并获得GUNCANON（钢加农）、GM BLUE DESTINY（蓝色宿命一号机）两架新机体。

MISSION 06 大西洋、血に染めて

等级	C	地点	大西洋海底
天候	–	限制时间	10分
时刻	–	敌对势力	ジオン公国军
作战目的	全灭敌方机体&击破マッドアングラ－		

解说　　游戏中首次的海底战。海中的视线非常的差，并且我方又没有海战专用机……开始后最好不要冲得太快，与敌方机体保持一定的距离，并使用蓄力攻击。只要沉住气，获胜并不难。好在本任务中夏亚开的是潜水母舰，如果是专用魔蟹可就虾米了……任务完成后得到强力新机体GM SNIPER II，别看吉姆SP2的主武器少，但这把激光狙击枪威力可不小，初始默认的攻击力就有777，只要将这个武器改好了，可以一击秒掉绝大部分的敌机。完全可以使用此机体来完结0079篇。

MISSION 07 ジャブロ－に散る！

等级	B	地点	ジャブロ－
天候	–	限制时间	5分
时刻	昼	敌对势力	ジオン公国军
作战目的	全灭敌方机体&阻止敌方潜水艇的前进		

解说　　同样是原作中很经典的一战。开始后先将敌方潜水艇击破，而后会出现敌方的MS两架……反复进行2次之后，敌方大型潜水母舰登场，照旧将其灭掉……之后移动到地图指定地点进入第2战。此战的目的是全灭侵入到基地内部的敌方部队，敌机全是水陆两用的MS（还有一个MA……），在水中还活蹦乱跳的这些家伙，到了陆地上也就剩下被虐的份了……轻松全灭后同样是移动到地图指定的地点后进入最终战。回到地面之后，红色彗星夏亚驾驶专用的魔蟹在这里已经等候得不耐烦了……不过，战斗的场地毕竟是在陆地上（虽然有水……），注意不要与其近战即可取胜。另外，本任务是有分支的，如果在第一战时将敌方的MS全部击破，并击破3艘潜水母舰的话，夏亚会出现，将其击破后就能进入另外一条路线。不过，以现在玩家的机体想要通过基本上是不可能的……有兴趣研究人可以在后期拥有强力机体后再返回来挑战。任务完成后会追加强行突破作战与**战场までは何マイル**？这两个新任务，并获得新机体GM COMMAND（S）。



MISSION 08 ラスト・リゾ－ト

等级	B	地点	ラサ
天候	晴	限制时间	5分
时刻	昼	敌对势力	ジオン公国军
作战目的	全灭敌方机体		

解说　　本任务再现了08小队中经典一战。开始后击破初期敌方的杂鱼MS后，诺利斯驾驶专用机MS-07B-3老虎改登场。注意不要与其近战，拉开距离才是上策。将其灭掉后移动到地图上指定的地点，进入最终战。开始后有能力的建议先将敌方要打上的母舰击破，之后再慢慢地收拾敌机。全灭初期的MS后，敌方爱娜驾驶大型MA登场，小心不要正面对她进行攻击，否则会有被她秒掉的可能……推荐绕到她的侧面后使用蓄力攻击，并且一边攻击一边向她的反方向移动，用不了多久就能获胜。任务完成后获得新机体GUNDAM EZ-8与GUNDAM（G）GM-H。

MISSION 09 强行突破作战

等级	B	地点	地球近郊
天候	–	限制时间	5分
时刻	–	敌对势力	ジオン公国军
作战目的	全灭敌方机体		

解说　　本任务也是双路线，开始后将初期的敌方MS击破后，地图上会出现移动脱出地点，移动到此地后进入最终战。此战没有什么难点可谈，敌方机体虽多但也普遍较弱，轻松全灭后任务完成。如果在上述脱出地点出现后继续战斗，白狼“辛”出现，将其击破后可以进入另一条路线。此战中的难度比较高，敌方先后会出现两架MA……如果此时我方机体能力不强的话，还是推荐走第一条路线。完成后追加新任务**チエンバロ**作战。

MISSION 10 战场までは何マイル？

等级	C	地点	北极基地
天候	晴	限制时间	2分
时刻	昼	敌对势力	ジオン公国军
作战目的	限制时间内守护基地设施		

解说　　本任务的场景转移到了一片雪白的北极基地。敌方机体都是水陆两用的MS，但是这次来的都是高级型的魔蟹，不要过于轻敌，否则有可能会被敌方群殴至死……并且还要注意保护我们脆弱的基地……实力不足的话可以不必将敌方MS全部击破，只要耗到时间也能完成任务。完成之后追加经典的任务**ポケットの中の**战争。

MISSION 11 チエンバロ作战

等级	A	地点	ソロモン
天候	–	限制时间	5分
时刻	–	敌对势力	ジオン公国军
作战目的	到达指定的区域		

解说　　本任务的第一战虽说是强行突破，但也可以慢慢地打……将初期的敌方MS与地图上的炮台等全部清除之后，真红的闪电乔尼・莱丁驾驶专用机登场，不过实力并不算强，击破后移动到地图指定的地点后进入下一战。进入到基地后要一边打开关一边清理杂鱼……绕了半个圈后来到了基地中央区域，破坏掉目标之后移动到地图指定地点即可进入到最终战。在去之前还可以到地图下边的区域将在那里转悠的卡多也收拾掉……最终战还是比较困难的，敌方的主力MA攻击力十分高，并且还有激光防护立场，最好先将周围的杂鱼清理一下，最后再用必杀攻击一气灭掉。另外，如果在中途的基地战结束后选择原路返回（脱出），将进入另一条路线。此路线还算比较简单，灭掉一群杂鱼后卡多会登场，击破他后任务完成。之后追加**裁かれし**者与**ニュ－タイプの**胁威这两个新任务。

MISSION 12 ポケットの中の战争

等级	B	地点	サイド6
天候	晴	限制时间	10分
时刻	夜	敌对势力	ジオン公国军
作战目的	守护基地设施&全灭敌方机体		

解说　　本任务也是原作中非常经典的一战，开始后一边守护基地，一边收拾敌方杂鱼……敌方经过几次增援后，米海鲁驾驶强袭型MS京宝梵登场，同时我方克利丝驾驶NT-1高达增援。击破京宝梵后巴尼驾驶扎古2F登场，将他的HP打到50%左右时，他就会强制撤退，之后就是原作中巴尼VS克利丝的单挑战……但是游戏中却变成了3个欺负1个……在地图中“圣诞老人”们的围观之下，可怜的巴尼很快就被群殴致死了……完成任务后得到了超强的机体NT-1高达。

MISSION 13 裁かれし者

等级	A	地点	EXAM研究所
天候	–	限制时间	10分
时刻	–	敌对势力	ジオン公国军
作战目的	全灭敌方机体		

解说　　开始后还是杂鱼战，敌方的机体全是宇宙战专用的利克・大魔。全部清除掉后，尼姆巴斯驾驶抢来的EXAM BD2号机登场，同时我方的勇驾驶EXAM BD3号机前来增援。即便EXAM系统再强，也不会是NT-1阿来克斯对手……况且还是3对1……轻松灭掉之后真红的闪电又赶来送死，秒掉后任务完成，追加新任务星一号作战，并获得新机体EXAM BD3号机作为奖励。



MISSION 14 ニュ－タイプの胁威

等级	B	地点	ソロモン近郊
天候	–	限制时间	10分
时刻	–	敌对势力	ジオン公国军
作战目的	全灭敌方机体		

解说　　本任务中敌方机体虽然只有3架，但其中却有夏利亚・布鲁驾驶的NT专用MA，此机体不但HP极高，机动力也不弱，NT兵器攻击力也还很强，尤其是要小心他的必杀攻击，被打到后八成会直接挂掉……对付他最简单的方法就是开始后尽量别消费SP，等到蓄满后直接用必杀攻击，基本上两次就能将他搞定……击破他后还会有两架杂鱼扎古前来送死……秒之。完成后追加新任务光**る**宇宙。

MISSION 15 光る宇宙

等级	A	地点	宙域
天候	–	限制时间	10分
时刻	–	敌对势力	ジオン公国军
作战目的	全灭敌方机体		

解说　　看过原作的人看到本任务的名字后就基本应该知道是什么内容了吧……灭掉初期的敌方MS之后，拉拉・辛驾驶超强的NT专用MA艾尔美萨登场。对付她的方法与上个任务相似，这里就不多说了。如果本任务中单就是一个艾尔美萨也就罢了，最要命的是当其HP降到50%左右的时候夏亚驾驶着专用的勇士出现……此时最好以最快的速度灭掉拉拉，然后再与夏亚周旋……如果不幸被他们夹击，那结果就是死路一条……完成后追加0079最后的任务星一号作战，并获得新机体FA GUNDAM。

MISSION 16 星一号作战

等级	S	地点	ア・バオア・ク－
天候	–	限制时间	5分
时刻	–	敌对势力	ジオン公国军
作战目的	守护友军舰队&全灭敌方机体		

解说　　本任务是0079年的最终战，难度自然也是到目前为止最高的。开始后敌方会疯狂地发动进攻，增

援部队也是连续不断。其中特别要小心与MS交战时别被敌方母舰乱炮击中……可以在MS清理中抽时间将母舰也收拾掉。将初期的敌方部队解决掉之后，克丝可·艾鲁会驾驶另一架艾尔美萨出现，同样需要小心对付。击破她后会出现分支路线，选择进入地图上方浅蓝色的区域后，开始第2战。这里没有什么特殊的要点，将敌方MS以及炮台全部清理掉之后移动到地图指定的地点后进入最终战——与夏亚驾驶的NT专用MA吉翁号决战。而在击破克丝可·艾鲁后选择进入地图中深蓝色的区域后会进入另一条路线。此路线难度较大，要在限定时间内击破数量众多的敌方MS，到达要破坏的目标地点后还要与卡多驾驶的专用勇士交战，击破目标设施后还要再原路返回……本路线的最终战是VS完成版的吉翁号（有腿的……），除了HP比70%版吉翁号要高上一些之外，倒也没什么太大的难度。完成任务后可以重新选择所在的势力，之后进入0083篇。

0083——联邦篇

MISSION 01 砂上模拟战斗

等级	D	地点	オーストラリア
天候	晴	限制时间	3分
时刻	昼	敌对势力	–
作战目的	击落パワードジム		

解说　作为0083篇的序章，本任务还是非常简单的，作战目的只有一个，击破强化型吉姆。虽然我方又换上了不堪一击的吉姆，但那个强化型的也没强到哪去……完成后追加新任务**ガンダム**强夺，并获得POWERED GM、GM（TYPE C）、GELGOOG M（联邦仕样）3架新机体。另外，需要说明一点，本游戏每篇中的机体是不能通用的，也就是说在0079篇中的全部机体都已经使用不能了……还有，本任务也是0083篇中最佳的挣点数的场所，获得新机体后不要忘了来这里哦。

MISSION 02 ガンダム强夺ガンダム强夺

等级	D	地点	トリントン
天候	晴	限制时间	10分
时刻	夜	敌对势力	デラーズフリート
作战目的	守护アルビオン&全灭敌方机体		

解说　任务开始后先消灭掉几只强化型陆战大魔，之后卡多开着成功夺取来的GP-02A登场。以现在玩家们的机体能力根本就不可能胜过卡多，所以我们的任务就是继续清理杂兵的同时等着宏驾驶的GP-01被卡多收拾掉……只要保证**アルビオン**不被击破，耗上一定的时间后，卡多就会强制撤退，随之进入第2战。本战中的敌方MS同样是以大魔为主，当击破目标后敌方重型远距离炮击战用机体YMS-16M登场，这家伙HP很高，攻击力也极强（好在他的命中率还是比较低的……）。推荐使用加速冲刺快速移动到其身边后用格斗攻击，要是能使用必杀攻击，则能更快地结束战斗。完成后追加新任务出击**アルビオン**与热砂**の**攻防战。

MISSION 03 出击アルビオン

等级	C	地点	トリントン
天候	晴	限制时间	3分
时刻	昼	敌对势力	デラーズフリート
作战目的	搬运回收物资&守护アルビオン		

解说　本任务中还是比较忙活的，需要玩家一边搬运补给物资（箱子），一边与敌方MS交战，顺便守护**アルビオン**。将敌方的数次增援全部击破后任务完成，之后获得新机体GM CUSTOM。

MISSION 04 热沙の攻防战

等级	B	地点	キリマンジャロ
天候	晴	限制时间	10分
时刻	昼	敌对势力	旧ジオン残党&デラーズフリート
作战目的	全灭敌方机体		

解说　本任务中敌方机体的攻势加强了不少，陆续消灭掉几次敌方增援的机体之后，我方的母舰**アルビオン**开始向目标地点移动，虽然**アルビオン**被敌方击破也无所谓，但追加点数就得不到了，所以还是尽量的护着点吧。完成后追加新任务**ガンダム**、星**の**海。

MISSION 05 ガンダム、星の海へ

等级	B	地点	暗礁宙域
天候	–	限制时间	10分
时刻	–	敌对势力	シーマ舰队
作战目的	守护アルビオン		

解说　本任务是0083篇中的第一个宇宙战，也是本篇中宇宙战专用机体挣点数的最佳场所。开始后一边守护**アルビオン**，一边清理敌方MS。敌方机体中的MS－14F还是比较强的，不要过于轻敌……将敌人全灭后西玛驾驶专用机登场，可以先让她小虐一下宏的GP-1……将她的HP减到一定程度后，她就会强制撤退。完成后追加新任务苍**く**辉**く**炎**で**，并获得新机体GP-01。

MISSION 06 苍く辉く炎で

等级	B	地点	月面
天候	–	限制时间	10分
时刻	–	敌对势力	旧ジオン残党
作战目的	击破敌方MA&护卫GP01fb		

解说　本任务也是原作中非常经典的一战。开始后敌方凯利驾驶高机动MA登场，我方的宏也换上了宇宙战专用的GP-01FB。本战中可以让宏去吸引凯利，而我们就挑个在远处比较安全的地方放冷炮……等SP蓄满了再冲过去放必杀……将他击破后任务完成，追加新任务策谋**の**宇宙与观舰式防卫，并获得新机体GP-01FB。

MISSION 07 策谋の宇宙

等级	B	地点	宙域
天候	–	限制时间	10分
时刻	–	敌对势力	シーマ舰队
作战目的	守护バーミンガム撤退		

解说　本任务中没有什么特别的难点，消灭掉初期的敌方机体，并保证**バーミンガム**安全地到达目标地点后，敌方西玛带领两架杂鱼MS登场，将她们全部击破后任务完成。

MISSION 08 观舰式防卫

等级	B	地点	コンペイトウ宙域
天候	–	限制时间	10分
时刻	–	敌对势力	デラーズフリート
作战目的	守护友军舰队		

解说　本任务中敌方的数量比较多，其中量产机体DRR-C机动力非常的高，需要小心。好在其HP很低，推荐使用高命中的武器，会比较容易对付。在消灭了N次的敌方增援后观舰式守卫成功。完成后追加新任务**ソロモンの**恶梦。

MISSION 09 ソロモンの恶梦

等级	B	地点	コンペイトウ
天候	–	限制时间	5分
时刻	–	敌对势力	デラーズフリート
作战目的	阻止敌方机体突破防卫线		

解说　任务开始后我方机体就守在地图中央位置，注意不要让敌方的MS钻了空子溜过去。全灭敌方机体后出现分支路线，分别在地图的左右两侧。进入左侧后迎来了大批的敌方杂鱼……逐一地清除掉之后再击破一艘敌方母舰，进入最终战。非常经典的一幕——GP-02A炮轰联邦舰队。看过之后进入战斗，目标自然是卡多驾驶的GP-02A。由于我方有GP-01FB的支援，所以还是比较轻松就能获胜的。在分支路线时如果选择进入右侧区域，第2战就会变成援护我方母舰。战斗开始后一边与敌方MS交战一边守护母舰。经过一定时间后我方母舰会启航前往目标区域，而我们则需要继续守护，当母舰成功脱离战斗区域后进入最终战。两条路线的最终战基本一样，这里就不再叙述了。完成后追加新任务**ラビアンローズ**与激突战域，并获得新机体GM QUEL。

MISSION 10 ラビアンローズ

等级	B	地点	宙域
天候	–	限制时间	10分
时刻	–	敌对势力	デラーズフリート
作战目的	守护アルビオン脱离战斗宙域		

解说　本任务还是非常简单的。开始后先解决掉3只大魔，之后敌方母舰登场，并放出N只扎古2F2，清除掉后，再击破母舰。最后再击破几只前来送死的勇士后任务完成。

MISSION 11 激突战域

等级	A	地点	コンペイトウ宙域
天候	–	限制时间	10分
时刻	–	敌对势力	デラーズフリート
作战目的	全灭敌方机体		

解说　又是一个杂鱼战的任务。对于已经将GP-01FB强化到一定程度的人来说，本任务实在是毫无难度……开始后敌方机体接连不断地向我方猛攻过来，全灭初期的杂鱼后，敌方母舰与后期的杂鱼开始增援，继续清理……再次将其全灭后任务完成。完成后追加新任务强袭、阻止限界点。

MISSION 12 强袭、阻止临界点

等级	A	地点	月面
天候	–	限制时间	3分
时刻	–	敌对势力	デラーズフリート
作战目的	全灭敌方机体		

解说　本任务中难度略有增加，开始后敌方就援军不断，经过一番激战后，敌方杂鱼部队被全灭。此时又是双路线……进入地图下方的区域后开始第2战。战斗开始后宏驾驶着怪物级的MA——GP-03D增援，轻松消灭掉初期的敌方MS后，卡多也开着MA登场了。之后还是老方法，让宏去与卡多单挑，我们找个安全的地方继续放冷炮，待SP蓄满之后上去放必杀……将卡多

击破后再清理上几架敌方杂鱼机体后任务完成。在上述的分支路线时选择进入上方区域后的任务比较简单，虽然敌方的数量非常多，但全都是杂鱼众，一下一个的解决掉之后再顺手灭掉一艘母舰，任务完成。完成后追加新任务宇宙の蜻蛉。

MISSION 13 宇宙の蜻蛉

等级	S	地点	宙域
天候	–	限制时间	10分
时刻	–	敌对势力	**デラ－ズフリ－ト&シ－マ舰队**
作战目的	全灭敌方机体		

解说　任务开始后照旧先消灭掉初期的敌方杂鱼机体。之后好戏开场，西玛开着“GP-04改”率领舰队登场，但这次可不是作为吉翁残党的援军……将身边的杂鱼清理掉后可以看到她正在砍吉翁残党军的母舰……如果此时SP充足，上去一个必杀基本就能将其秒掉……之后再将剩下的母舰击破后任务完成。

MISSION 14 驱け抜ける岚

等级	S	地点	地球近郊
天候	–	限制时间	5分
时刻	–	敌对势力	**デラ－ズフリ－ト**
作战目的	阻止敌方机体突破防卫线		

解说　本任务与强袭、阻止临界点相同都是双路线。开始后解决掉敌方初期的机体后在地图的左侧与上侧分别出现进入区域。选择进入左侧后来到了卫星炮的上面。开始后还是杂鱼战，消灭掉几次敌方增援后卡多驾驶着MA登场。将其HP减到一定程度后他便会暂时撤退，之后还要再消灭掉敌方的增援机体后才能进入最终战。此战就是与卡多的单挑战，使用GP-01FB的必杀攻击可以很轻松地将其击破。在分支路线选择时如果进入地图上方的区域，第2战就还是在宇宙中进行，内容与另一条路线相似，通过后同样是与卡多的单挑战，在这里就不再多说了。完成后追加0083篇的最终任务星の屑。

MISSION 15 星の屑

等级	S	地点	地球近郊
天候	–	限制时间	10分
时刻	–	敌对势力	**デラ－ズフリ－ト&アクシズ**
作战目的	阻止敌方机体突破防卫线		

解说　本任务作为0083的最终战，有着S级的难易度评定，但是……实在是太简单了！敌方的机体虽然不少，但全部都是只有50%HP，根本就不堪一击。唯一需要注意的就是不要让这些半死不活的家伙们钻空跑掉。经过一段时间后同样也是半死不活的卡多登场，一个必杀攻击就可以将其变成星屑……之后将剩余的杂鱼全部虐死，0083篇完结。完成任务后还会得到GP-03D作为奖励，不过已经没有用了……

0087——奥古篇

MISSION 01 黒いのガンダム

等级	D	地点	**グリ－ンノア**
天候	–	限制时间	3分
时刻	–	敌对势力	**テイタ－ンズ**
作战目的	到达指定区域		

解说　前两篇中的第一个任务都非常简单，0087篇也不例外。任务开始后每开一个门之后都会出现敌方MS，清除掉继续前进直达地图中央位置。到达后敌方高级扎古出现，灭掉后开门进入卫星殖民地的内部。第2战开始后，卡缪已经抢到了高达MK2，一路护送他，并击破初期的敌方机体后，杰利多驾驶量产高级扎古赶来增援，最好使用必杀攻击对付他。将增援的敌方机体全部击破后任务完成。完成后追加新任务**アンマン**防卫与大气圈突入，并获得新机体GUNDAM MK2（A）与METHUSS。

MISSION 02 アンマン防卫

等级	C	地点	**アンマン**
天候	–	限制时间	5分
时刻	–	敌对势力	地球联邦军
作战目的	全灭敌方机体		

解说　同样是非常简单的一个任务，开始后仍然是清理敌方杂鱼机体。全灭初期的敌方杂鱼后，目标母舰到达战斗区域，同时敌方增援再次出现。将其全部灭掉之后任务完成。完成后追加新任务**ジャブロ－の**风与**アムロ**再**び**，并获得新机体RICK DIAS（R）。

MISSION 03 大气圈突入

等级	B	地点	地球近郊
天候	–	限制时间	5分
时刻	–	敌对势力	**テイタ－ンズ**
作战目的	守护**アガ－マ**		

解说　任务开始后清除掉两架敌方杂鱼机体。之后超强的新人类西洛克登场，不过驾驶的机体并不是很强。同时科瓦特罗驾驶百式增援我方，正好让他去吸引西洛克，我们再找机会下黑手……击破西洛克之后敌方增援再次出现，再次将其全灭后杰利多带领增援部队出现，收拾掉他们之后任务完成。

MISSION 04 ジャブロ－の风

等级	B	地点	**ジャブロ－**
天候	晴	限制时间	3分
时刻	昼	敌对势力	**テイタ－ンズ**
作战目的	破坏掉所有的障碍		

解说　又回到联邦的总部贾布罗了，不过这次是作为侵略方……贾布罗的防卫炮垒可是不长眼睛的，作战时要时刻小心不要被打到……全灭敌方机体&炮台后击破基地入口的大门进入即可。最终战的胜利条件非常简单，只要一口气冲到地图最上方的指定地点就行。但为了完成后的评价还是将敌方杂鱼们统统消灭吧。本战中杰利多同样会作为增援登场，但我方高达MK2也不是吃素的……一个必杀将其秒掉。完成后追加新任务**ホンコン.シテイ**，并获得新机体百式。

MISSION 05 アムロ再び

等级	B	地点	**モンゴメリ**
天候	晴	限制时间	5分
时刻	昼	敌对势力	地球联邦军&**テイタ－ンズ**
作战目的	守护**アウドムラ**		

解说　从本任务开始，敌方的大部分杂鱼机体都会搭乘飞行器，使战斗变得比以前更加繁琐……开始后首先将天上乱飞的敌方机体全部打下来，再逐一的收拾掉。击破初期的敌方机体后敌方NT罗赛米亚驾驶可以变形的MS（MA）登场。同时科瓦特罗也会开着带了飞行器的百式前来增援。将这一批的敌方机体全灭后，敌方布兰带领小队增援，我方最强NT阿母罗现身。战斗方面有这两位怪物级的家伙协力，基本没有问题，只要小心我方母舰**アウドムラ**别被击破就可以了。完成之后白**い**暗**を**拔**け**。

MISSION 06 白い暗を拔けて

等级	B	地点	**ヒッコリ－**
天候	雾	限制时间	10分
时刻	昼	敌对势力	地球联邦军
作战目的	守护**アウドムラ**		

解说　开始后照旧清理敌方杂鱼机体，并注意保护我方的母舰**アウドムラ**，不久之后阿母罗赶来增援。将初期敌机全部清除掉后，敌方布兰带领援军登场。只要将他从空中打下来，一个必杀攻击就可以解决掉。清理完增援的MS后再击破敌方母舰，任务完成。完成后追加新任务**ゼ－タの**鼓动。

MISSION 07 ホンコン・シティ

等级	B	地点	**ホンコン・シテイ**
天候	晴	限制时间	10分
时刻	昼	敌对势力	**テイタ－ンズ**
作战目的	击破**サイコガンダム**		

解说　本任务其实要想通过并不难，但想要得到S级以上的评级就要费上一番功夫了……开始后敌方凤驾驶大型NT专用机精神高达登场。此机体同样也有激光防护立场，如果激光兵器的威力不够强的话还是使用实弹系兵器吧……开始后推荐首先将周围的敌方杂鱼机体清除干净，然后再用必杀攻击对付精神高达。想要高评价的话还要注意不要让卡缪受伤，保护好这家伙完成后有1万点的追加奖励。

MISSION 08 ゼ－タの鼓动

等级	B	地点	宙域
天候	–	限制时间	5分
时刻	–	敌对势力	**テイタ－ンズ**
作战目的	全灭敌方机体		

解说　开始后先消灭几批前来送死的敌方杂鱼MS。之后卡缪会开着Z高达前来支援，同时杰利多与玛巴也驾驶着最新的机体登场。此机体在MA形态下的机动力还是比较高的，推荐先使用弹速高的武器把他打成MS形态，然后必杀攻击伺候……完成后追加新任务**コロニ－が**落**ちる**日，并获得0087篇中最强的机体Z GUNDAM。

MISSION 09 コロニ－が落ちる日

等级	B	地点	**コロニ－**
天候	–	限制时间	5分
时刻	–	敌对势力	**テイタ－ンズ**
作战目的	全灭敌方机体		

解说　本任务又是在久违了的卫星殖民地上进行……消灭初期的敌方机体后，亚山也驾驶最新的MS登场。将他与增援的敌方MS全部击破后，再将敌方的母舰也收拾掉，任务完成。完成后追加新任务**キリマンジャロの**岚与**カラバ**进攻。

MISSION 10 キリマンジャロの岚

等级	B	地点	**キリマンジャロ**上空
天候	–	限制时间	5分

时刻	–	敌对势力	地球联邦军&テイタ－ンズ
作战目的	守护アガ－マ&全灭敌方机体		

解说　　任务开始后不久超强的NT哈曼登场，不过开的却不是卡碧尼……冲到其身边一个必杀攻击就将她送回了阿克西斯……之后又是分支路线。选择进入右侧的区域后开始第2战。开始后要继续守护アガ－マ，将



初期的敌方机体全灭后，亚山小队登场。除了亚山以外的两个家伙与杂鱼也没有太大的区别……将他们全部击破后进入最终战——乞立马扎罗山上卡缪与凤的最终对决。此战也没有什么难点，当杰利多增援后可以优先将其灭掉。不过要想得到高评价的话，敌方的增援千万不要放过……最后收拾掉凤之后，任务完成。当分支路线时选择进入下方的区域后直接降下来到了乞立马扎罗山。开始后要小心敌方数量众多的炮台，最好先将这些碍事的东西清理掉……清理干净之后凤驾驶着精神高达提前登场，同时我方阿母罗也赶来增援。将精神高达的HP减到一定程度后她就会撤退，之后进入与另一条路线相同的最终战……

MISSION 11 カラバ进攻

等级	A	地点	コンゴ
天候	晴	限制时间	5分
时刻	夕	敌对势力	地球联邦军
作战目的	全灭敌方机体		

解说　　非常简单的任务，完全就是杂鱼清理战……任务开始后我方就有阿母罗的支援，将敌方机体全灭，之后敌方空母带来增援部队一批……全灭后任务完成。完成后获得阿母罗开的地上专用机DIGEH，此机体虽然能力不弱，但与Z高达还是没有可比性的……无视。

MISSION 12 ダカ－ルの日

等级	B	地点	ダカ－ル
天候	晴	限制时间	3分
时刻	昼	敌对势力	地球联邦军&テイタ－ンズ
作战目的	守护通信设施		

解说　　本任务中，我们可以一边听着科瓦特罗的激情演说，一边清理敌方杂鱼……将初期的敌方杂鱼全部清理掉之后，杰利多驾驶着最新型的MS登场。将他与增援机体全灭后，任务完成。另外，由于通信设施算是比较脆弱的，随时注意不要让敌方杂鱼接近……完成后追加新任务ハマ－ンの嘲笑，并获得新机体SUPER GUNDAM。

MISSION 13 さよならロザミィ

等级	B	地点	宙域
天候	–	限制时间	5分
时刻	–	敌对势力	テイタ－ンズ
作战目的	全灭敌方机体		

解说　　本任务的难度也不大，开始后照旧清理敌方杂鱼机体。将初期的杂鱼全灭后敌方罗扎米亚驾驶NT专用机登场，虽说是NT专用机，但没有NT专用武器浮游炮的话，与普通机体也就没有区别了……轻松击破后，任务完成。

MISSION 14 ハマ－ンの嘲笑

等级	B	地点	宙域
天候	–	限制时间	5分
时刻	–	敌对势力	テイタ－ンズ
作战目的	守护グワダン&全灭敌方机体		

解说　　任务开始后，敌方就只有叛徒雷克雅一人……轻松将其收拾掉之后，敌方增援部队登场，此时要小心敌方机体对グワダン的围攻，别让哈曼就这么挂了……当哈曼的グワダン脱离战斗区域后，地图上会出现指定脱离区域，移动到该地点后，任务完成。不过，要想获得S级以上的评价的话，就需要继续留下来清理敌方增援的杂鱼……完成后追加新任务ゼダンの门。

MISSION 15 ゼダンの门

等级	A	地点	ゼダンの门
天候	–	限制时间	10分
时刻	–	敌对势力	テイタ－ンズ
作战目的	守护グワダン		

解说　　本任务与ハマ－ンの嘲笑相似，开始后也要守护グワダン。当击破初期的敌方MS后，萨拉带领敌方增援部队登场。她的机体机动性还是比较高的，最好看准时机使用必杀攻击秒掉……再次清除一批杂鱼机体后，杰利多登场。这家伙实力比起以前有所增强，但还是禁不住Z高达的必杀……将敌方剩余机体全灭之后，任务完成。完成后追加シロツロ，立つ、宇宙の涡、天の下の抗争3个新任务。

MISSION 16 シロツロ、立つ

等级	A	地点	宙域
天候	–	限制时间	3分
时刻	–	敌对势力	テイタ－ンズ&アクシズ
作战目的	全灭敌方机体		

解说　　任务开始后同样是杂鱼战，不过本次的任务地形略显复杂，将敌方机体全灭后出现分支路线。选择进入上方的指定区域后进入最终战。开始后就要面对西洛克与雷克雅，此时的西洛克已经换上了NT专用机THE-O，一定不要轻敌，最好先用必杀解决掉雷克雅，然后再慢慢地收拾西洛克。分支路线时选择进入下方的指定区域后，来到基地的内部。基地内的敌方机体实力都不低，不要过于轻敌。击破初期的敌方机体后，亚山带领小队登场，注意不要被3人围攻，否则很有可能会受到致命的打击……最好使用必杀攻击先把亚山的两个小弟解决掉，然后再收拾他。完成后追加新任务ロザミアの中で与生命、散つて。

MISSION 17 宇宙の涡

等级	A	地点	宙域
天候	–	限制时间	10分
时刻	–	敌对势力	アクシズ
作战目的	全灭敌方机体		

解说　　本次任务还是有一点难度的，开始后与敌方MS交战时要小心母舰的激光炮，最好先将两艘母舰击破，然后再去秒杂鱼……清理完成后，グワダン出现，并放出了增援机体。同时，哈曼驾驶专用的白色卡碧尼登场，此时的战场是很危险的，如果没有将哈曼秒杀的能力，就应该绕过她，让卡缪去与她周旋的同时先去清除杂鱼，最好再连同母舰一起收拾掉，之后再对付哈曼。卡碧尼的机动力很高，但HP相对的却很低，况且连护盾也没有……只要小心她放出的浮游炮即可。

MISSION 18 天の下の抗争

等级	B	地点	ニュ－ギニア
天候	雨	限制时间	5分
时刻	昼	敌对势力	地球联邦军&テイタ－ンズ
作战目的	全灭敌方机体		

解说　　此次任务比起前个来，还是比较简单的，消灭掉初期的敌方杂鱼后，阿母罗开着专用的红色量产Z高达前来支援。同时敌方的可变MS也作为援军出现。将接连而来的几批增援机体全灭后再把负责运输的敌方母舰也收拾掉，任务完成。

MISSION 19 ロザミアの中で

等级	A	地点	宙域
天候	–	限制时间	10分
时刻	–	敌对势力	テイタ－ンズ
作战目的	守护アガ－マ&全灭敌方机体		

解说　　开始后继续清除敌方杂鱼机体，将其全灭后罗扎米亚驾驶着最新型的精神高达MK2登场。此机体比起精神高达来也没有强的太多……只是由于是宇宙战，不太容易捕捉到而已……在放必杀攻击的时候一定要看准时机，别放空了……还有，这次的罗扎米亚可是来玩命的……一定要小心她的必杀攻击，如果不幸被打到的话，就只能从新再战了。

MISSION 20 生命、散つて

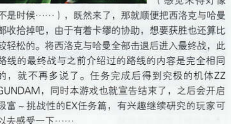
等级	S	地点	宙域
天候	–	限制时间	10分
时刻	–	敌对势力	テイタ－ンズ
作战目的	全灭敌方机体		

解说　　开始任务后，清理敌方杂鱼3只，之后杰利多登场，此时SP足够的话放个必杀就能把他秒掉……不过，慢慢打时也要小心他放的必杀……击破他之后，亚山小队也赶来增援。此时需要小心应战，边打边退边蓄SP，之后必杀伺候……第3批赶来的是雷克雅，对付的方法与前几个相似，同样也要小心她放的必杀……击破她后，任务完成。

MISSION 21 宇宙を驱ける

等级	A	地点	宙域
天候	–	限制时间	5分
时刻	–	敌对势力	テイタ－ンズ&アクシズ
作战目的	全灭敌方机体		

解说　　终于到最终之战了，开始后先灭掉敌方4个杂鱼机体，之后增援分别从地图两个边角上出现，全部击破后出现分支路线。选择进入下方的浅蓝色区域后，正好赶上哈曼与科瓦特罗的对决……当然了，原作中的经典场面是不会出现的……将卡碧尼的HP减到一定程度后哈曼就会暂时撤退，之后进入最终战。开始后哈曼与西洛克同时登场，作为本游戏的最终之战，难度方面自然也是最高的。开始后推荐优先攻击哈曼的卡碧尼，最好是一个必杀将其秒掉……总之，时间拖得越长，就越是不利。在分支路线时如果选择进入上方的深蓝



色区域，就会来到基地内的另一个区域，在这里哈曼、西洛克、卡缪正在混战中（感觉来得好像不是时候……），既然来了，那就顺便把西洛克与哈曼都收拾掉吧，由于有着卡缪的协助，想要获胜也还算比较轻松的。将西洛克与哈曼全部击退后进入最终战，此路线的最终战与之前介绍过的路线的内容是完全相同的，就不再多说了。任务完成后得到究极的机体ZZ GUNDAM，同时本游戏也就宣告结束了，之后会开启极富～挑战性的EX任务篇，有兴趣继续研究的玩家可以去感受一下……

世界和平面临新的挑战，虹吸战士受命出发！

STORY

一个名为“红色分队”的恐怖组织正在试图带走代号为“黑镜”的未知装备。黑镜是一个隐藏的神秘生化武器，似乎和虹吸病毒有关系。……不过，这些都没关系，特工加布·洛根，游戏的主角正在寻找事件的主谋。是谁策划这个计划，是谁负责计划运作，还有是谁背后投资了这项计划。加布也同时在寻找谁出卖了他，谁想要杀他，……和他的爱人。根据制作厂商所言，作为从PSP逆向移植到PS2的《虹吸战士·黑镜》，游戏画面和剧情介绍都会得到加强，可是在实际游戏过程中，并不会感觉到有多么突出的地方。　□文/龙马

syphonfilter DARK MIRROR

PS2	本刊译名：虹吸战士·黑镜			TEEN
	Sony Bend	39.99美元	2007年9月18日	
谍报动作	DVD-ROM	美版	1人	274KB

跳过训练和任务模式，直接跳到故事模式，当然，这就是本作的主要流程模式，难度对应普通。

Episode1，Part 1——

当加布一出现在本关就立刻紧贴在对面的墙上。好了，我们等待第一个牺牲品慢慢走过来，当然，他看不到你。轻轻地跟过去，使用匕首解决他。如果现在能听到清脆的音乐声，说明加布得到了额外的暗杀。通过方向键选择狙击步枪，同时戴上热能感应，狙击广场上方塔楼栏杆处的哨兵。贴墙向右行，可以得到一个医疗包。消灭下一个拐角处的哨兵，拾取钥匙。

使用消音枪射击拾取钥匙时正右方围栏前的铁桶，然后蹲下同时暗自祈祷附近的两个哨兵不会回头。这样，使用匕首就又可以得到两个暗杀成绩。来到屋顶上，爬梯子来到塔楼上面可以找到一个隐藏物品。再从梯子上下来，回到刚才的屋顶上。在附近会出现RTL提示，然后使用特工专用的空中滑轮来到对面。使用钥匙打开房间门，通过手电可以在对面桌子上轻松地找到另外一个隐藏物品。

回到之前寻找到钥匙的尸体旁边，继续前进。注意观察前方的敌人，使用消音器还可以得到另外一个暗杀。其他的敌人同样也可以使用爆头一次解决。或者可以在围栏背后等待另外两个敌人重合，然后同时一枪消灭。攻击锁头打开前面的围栏门，顺着梯子滑下，然后打开红外感应。

通过一个自动记录点。这里可以看到一个徘徊巡逻的敌人。悄悄地来到左侧，找准时机爆头狙杀。从楼梯下来后，直接前进，可以发现护甲和隐藏物品。

回到梯子处向左转，一路前进。这是应该会发现建筑物正中央的守卫，狙杀。在第二个楼梯处会触发剧情，之后迅速爬上楼梯拉动机关。

通过一个记录点。这里将停止隐秘行动，即将开始大规模枪战。杀死右侧狭窄过道里面的敌人，加布会同伙伴——莲——联系，要求支援。联系之后，房间一侧立刻出现两名敌人，迅速解决掉。在栅栏右侧又会出现两名守卫，仔细观察会发现中间可以滑动的绳索。消灭守卫之后，在左侧又可以找到弹药补充。围着狭窄道路前进，现在可以请求莲的支援。前面会有三名守卫，一名从左侧出现，另外两名会从大门里面出现。迅速地消灭他们。同莲联系后向右侧前进，前方有三名守卫。消灭敌人之后，莲就会通过滑轮出现。

Episode1，Part 2——

本关开始后立刻靠在对面的墙上。现在戴上红外感应装备狙击步枪，蹲下身子慢慢前进，直到看见第一个守卫为止，然后射击煤气罐。悄悄地走过栏杆来到柱子后面，射击后面的油罐车可以得到额外奖励。回到本关开始的地方，使用滑轮。一个守卫将会突然出现，消灭他。转过一个拐角使用滑轮，落地后立刻贴在墙壁上。悄悄地跟在大厅守卫后面，使用匕首解决掉。补充弹药后，悄悄打开大门，使用匕首解决前方两名守卫，然后使用电脑。电脑无法激活，戴上EDSU感应，可以找到激活钥匙。激活电脑后，潜入行动会被发现，准备好自动步枪。蹲在桌子后面首先装备自动步枪，消灭闯进房间的两名守卫。换用手枪走出房间后立刻靠在墙上，缓慢向左移动到另外一扇门前。差不多在

通道的左面会有一个守卫使用狙击步枪射击加布，藏在掩体后小心地爆他的头。从楼梯下来，直接跑到塔楼附近操纵机关。现在准备和连续出现的十名守卫作战，他们会从塔楼上面的通道和地面的左右侧出现。

从塔楼的方位径直向卡车前进，然后绕到蓝色集装箱后。面对左侧的墙，跳上管道，向另外一侧的围栏前进。使用从尸体上得到的B1钥匙，可以激活新的场景。得到隐藏物品后从里面出来，再到另外一侧的围栏。进入卡车右侧的大门，使用钥匙。在里面可以得到护甲和隐藏物品。转过身径直前进回到第一次使用滑轮的地方，可以在地板上发现隐藏物品。第三个隐藏物品应该在一个被三名守卫保护的房间里面，找到进去后可以看到一个没有上锁的门，打开后就可以得到。回到广场空地，卡车附近，激活电梯，准备和第一个首领战斗。系统提示游戏已经被自动记录后，首领战开始。

首领战——RED JACK

战斗非常简单。藏在附近的掩体后，可以避免被火焰烧到。当首领在给喷射器重新添加燃料的时候，射击他背在身后的燃料容器即可轻松获胜。如果玩家不迅速的解决他，还会听到加布和他之间有不少的对话。

Episode1, Part 3——

加布来到一个有火的房间，而且听到里面有人说不要攻击机关。在右侧有一个看不到加布的守卫，我们可以扭断他的脖子或者使用匕首挑断他的咽喉，另外也可以攻击他正在修理的机关电死他。使用滑轮滑到对面，注意中间喷射的火焰。射击打开通风口，钻进去后向右匍匐前进。射击对面的机关可以关闭火焰，打开夜视感应在通风口的拐角处可以发现数字938。

在地板上印有938的房间里，钻进另外一个通风口。进去后会发现里面的路被挡住了。在左侧可以看到另外两个风扇，打开感应攻击房间里面的机关，继续前进。

从通风口可以看到一个在自动饮料贩卖机前生气的守卫。等待他离开后，从通风管里面出来会看到他玩弹子机。好了，愉快地解决他，准备后面的连续恶战。悄悄前进，首先使用匕首解决前方拐角处的两名敌人，然后紧贴墙壁，等待另外一个守卫的到来。跟上去解决他，可以得到钥匙。

在一个感冒的守卫那里可以找到医疗包。打开存物柜输入之前知道的数字938可以得到隐藏物品。进入安全电梯打开开关，然后出现剧情。

Episode1, Part 4——

场景一开始就会出现枪战。不用还击，先后退靠在墙上。开始射击的守卫也会后退，然后就被发生的爆炸炸碎。射击对面的绿色按钮，关闭火焰。在从房间里面走出去前可以找到护甲和隐藏物品。

在进入旁边房间之前，打开热能感应。房间里面一共需要消灭七个敌人，而且后三个敌人是顺次出现的。使用滑轮来到对面平台，可以拾取敌人的武器弹药。

下一个房间有垂直喷射的蒸汽火焰，需要攻击对面的机关通过。打碎附近的窗户也可以得到隐藏物品。打开夜视感应爬上梯子，可以在门后发现隐藏物品。发生剧情，经过一个记录点后，消灭突然出现的两名守卫。爬过窗户在房间里面会找到装备箱子。打碎旁边的玻璃可以得到霰弹枪。在进入下个黑暗房间前，打开夜视感应。

打开门立刻就会出现两名守卫，消灭他们然后下楼梯。激活开关后从右侧出现两名守卫。一路前进，结束这个场景。经过一个记录点后，加布仍然需要夜视感应和手枪，保持目前的潜入状态。蹲下身子从楼梯下去，打开前方的门。迅速靠在墙上来到左侧的大门，爆掉守卫的头，然后会出现剧情。消灭掉房间里面的守卫后，工程师会要求加布和他一起激活一个机关。等到他喊道“Three”的时候，按下按键就可以了。

Episode1, Part 5——

现在需要使用无线电，穿过大门走上楼梯。穿过房间大门来到第二个，里面有两名守卫。在楼梯间里寻找机关的过程中，可以发现隐藏物品。回到楼上挂有画的房间，打开墙上的画。这时工程师会告诉加布密码。再回到楼下，让工程师打开大门。就在这个房间里面的架子上可以找到隐藏物品。



打开红外感应，装备匕首，继续潜入活动。通过下一扇大门，会发现有两名守卫。在房间的左侧等待其中的一名守卫巡逻，当他离开这个房间后，跟上去使用匕首解决。再解决操作电脑的守卫，然后加布控制电脑。现在工程师会要求加布帮忙把他抬进天花板上的房间里，然后按照他的要求控制地面上的机关。当找到两个合适的机关后，天花板上会出现两名守卫。利用热能感应,可以直接透过天花板消灭它们。记住,在工程师被杀之前，再次使用电脑。

经过一个记录点后，让工程师打开房门。注意不要射击两名守卫身后的管道。如果可以安静的消灭他们，在电脑上面可以得到一个隐藏物品。现在可以拾取管道附近的装备了。注意，如果你之前攻击了管道，发生爆炸后将无法得到装备。因为工程师无法打开大门，所以要走通风管。不过，再也不用担心他了。

Episode2, Part 1——

这个场景使用莲进行游戏。打开红外感应装备匕首，小心绕着箱子前进。悄悄绕到前方的岩石前，然后在正前方的箱子旁边会发现两名守卫。利用箱子作为掩体，我们可以观察守卫的行动。距加布最近的守卫应该在右侧，找准机会迅速跑向并紧贴箱子后面。现在守卫应该不是在莲的后右侧，应该来到正右侧。保证莲在开启的时候要站在箱子的右侧边缘，否则在其它的地方会被守卫发现。打开然后启动需要花费几秒钟，使用匕首无声消灭右侧守卫再轻轻落到地面。当另一个守卫无法看到箱子后面的莲时，绕道身后解决他。第三个守卫在飞机的另一侧。当他来到箱子左侧莲的右侧时，等待一会他又会转身巡逻。跟上去使用匕首解决。爬到箱子上面，打开金属盒得到第一个驱动。在得到之前，不要忘记寻找隐藏物品，然还继续寻找其它驱动。在座舱左侧的岩石后面可以得到隐藏物品。

经过记录后，打开红外感应随便靠在任一个箱子后面。注意机舱内有三名守卫，其中一个还会从里面走出来巡逻。在巡逻守卫走到最远处的时候，使用步枪狙击他。搜尸可以发现钥匙后，直接进入机舱解决两名守卫，操纵电脑。剧情过后，会有守卫向机舱口抛掷烟雾弹。戴上红外感应装备狙击步枪来到飞机上面，这里会出现大量守卫。首先，从空地四周会不断出现敌人，然后飞机上也会出现两名狙击手。

使用EDSU感应可以在飞机翅膀上发现两个黄色光点。直接过去就可以得到。现在返回飞机，伙伴特里萨将会要求莲在机尾处安装C4炸弹。安装结束后右侧出现狙击手，挨个解决他们。

自动记录之后，莲的雪猫雪地车被大群敌人占领了，可以使用红外感应加狙击步枪远距离狙杀。有两名敌人已经来到了飞机上，迅速从梯子上滑下去，使用冲锋枪解决他们。之后，再次出现四名敌人，现在需要躲在巨大的容器后面，慢慢撂倒他们。消灭雪地车上的敌人，然后回到它的上面。

自动记录之后，还需要和大量出现的敌人战斗一番。

Episode2, Part 2——

本关开始后直接穿过前方的大门，悄悄跟上前面的守卫，使用匕首解决他。开启红色按钮，杀掉冲出来的守卫。经过自动记录后，首先保证下蹲状态并装备了EDSU感应。这个场景里面会出现大量的红外炸弹。下蹲前进到左侧闪亮处，然后选择解除炸弹命令。刚一进入房间，就会有四名守卫从屋子里面出来，而且在屋顶上面还会站着一个敌人。不要冲入战斗。首先消灭三名箱子前的守卫，然后解除炸弹。或者也可以先消灭站在屋顶上面的家伙，然后射击炸弹爆死其他守卫。

在箱子的最上面，可以找到隐藏物品。进入右侧的窗户，消灭左侧的守卫。安静地下到楼梯中间，这时可以看到一个守卫和红外炸弹。直接射击炸弹可以爆死守卫。从楼梯上下来后射击拐角里面的机关关闭火焰。找到弹药箱后，可以补充所有的子弹。然后，从旁边的通风口中爬出去。使用特殊电击攻击风扇使之停止转动，然后攻击房间里面的守卫和机关，这样可以开启前方的障碍物。

经过自动记录,准备和大量敌人战斗。先干掉前方的两名守卫,然后回头装备护甲。使用你的EDSU感应,因为房间里面有许多红外炸弹等着加布射击。跑到大厅的另外一端，在拐角处可以得到医疗包。环顾四周，射击可以看到的红外炸弹。使用滑轮来到柱子处，现在快速穿过场景并消灭三个守卫。来到

尽头，从梯子上滑下去，又会看到很多敌人。如果反应够快的话，可以射击炸弹爆死守卫。来到场景的底端穿过大门，在里面可以得到医疗包。在这里，如果反应依然很快的话，同样可以射击炸弹爆死敌人。



来到楼道里最后的房间，在旁边的箱子边缘，可以找到隐藏物品。现在爬上梯子，解除炸弹。

Episode2, Part 3——

转身射击通风口锁，爬到尽头。落到地面后迅速向左前进，操作机械。攻击天花板上的四个机关。自动记录和一段剧情过后，消灭两名守卫然后爬上前方的梯子解救Kreisler，得到钥匙和护甲。使用从守卫尸体上得到钥匙打开右侧大门。在两人身上有隐藏物品。进入使用钥匙打开的房间后，装备EDSU感应，注意里面的红外炸弹。从房间里面出来时会有三名守卫纠缠，解决他们。同时可以射击墙上的细长金属管，爆死部分敌人。射击电梯前的红外炸弹，开启机关。

自动记录后，将会有两名守卫出现。旁边的火焰差不多会烧死他们。进入右侧的房间，可以得到自动步枪M4。从房间里面出来，射击开关关闭火焰。关闭火焰后，在房间的拐角可以发现隐藏物品。很快就会碰到和第一个首领一样的敌人，同样射击他背后的燃料盒解决他。通过大门从大厅里面出来。

打开EDSU感应，注意场景中的大量炸弹。转过弯，消灭走廊里面的敌人。一直前进，消灭走廊上方的敌人。顺着右侧前进，在稍远房间的植物旁边，可以找到隐藏物品。使用掌上扫描打开大门，这时特里萨说需要一点时间才能进入对方电脑，所以在这里要停下来，消灭掉四周的敌人。当特里萨说灭火系统已经开启了，换上热能感应，可以清楚发现敌人位置。消灭所有的守卫，进入房间得到护甲和医疗包，另外还可以补充所有的弹药。完成这些事情后，使用电脑。

经过自动记录后，戴上热能感应并保持下蹲状态。请保证没有守卫可以接近窗户，因为他们在窗户附近会抛掷手雷。

Episode2, Part 4——



场景开始，加布就发现遭到敌人的大范围强劲火力攻击。这里需要利用莲的掩护射击才能逃得出来。抓紧时间，利用莲的掩护射击，迅速通过滑轮降落到地面。穿过房间时，使用夜视感应可以发现隐藏物品。这里会发现三名守卫，消灭他们后，转身可以得到护甲。自动记录后，进入满是障碍的房间。打开热能感应慢慢前进，寻找守卫的头部然后爆掉。在房间出口注意红外炸弹，直接攻击它可以消灭前面的敌人。攻击左侧的炸弹可以消灭敌人，同时可以获得新的护甲。走上楼梯，穿过大门，结束场景。自动记录之后，立刻开始首领战。

首领战——BLACK KING

这个家伙还算厉害。联系莲进行掩护，利用首领攻击莲的机会解除炸弹，然后进入房间中央两侧的房间。现在等首领进来后就可以直接消灭他了。

Episode3, Part 1——

场景开始后来到最上方的屋顶，然后转身可以看到屋子之间的铁丝网。爬到旁边屋子的阳台上，这里会有通风管。这里可以看到一个敌人正在殴打女人。悄悄过去杀死他，在女人身后可以发现隐藏物品。

这里需要控制加布靠在箱子后面，缓慢前进。使用手枪消灭前面的敌人。开始场景附近还有很多箱子，可以利用登上屋顶。注意待在掩体后面，上方也有敌人。沿着左侧的墙前进，爆掉装甲机枪手的头。顺着屋顶来到稍低的位置，慢慢地蹲下向前移动，直到加布作出悬挂动作。落地后可以直接得到右侧的灭火器，然后使用匕首解决掉守卫。戴上红外感应，悄悄来到外面箱子后面。使用手枪爆掉附近敌人的头，进入右侧大门，在里面会触发剧情。

自动记录，装备红外感应。这时将会看到左侧的三名敌人和右侧建筑物后的一名敌人。后退几步消灭阳台上的敌人，然后立刻靠在墙上射击下蹲朝向自己的敌人。爬上附近的箱子来到阳台，透过窗帘攻击里面的人。

自动记录后打开右侧的门，又是自动记录。杀死门外的三名敌人，然后跟随人质。在原路返回途中会遭遇几股敌人伏击，同时阳台上也会出现敌人。此时可以直接回到装甲机枪处，使用机枪攻击尾随自己的敌人。

回到场景出发点的小路上，攻击对面的瓦斯罐。这样爆炸后可以爬上对面的阳台。利用之前得到的灭火器可以扑灭前面的火。推倒前面的橱柜钻进通风管，装备无声手枪。我们可以听到有守卫说出数字694。爆掉他的头，从通风管里面出来。自动记录之后，在窗前会发现对面屋顶上有两名狙击手。在房间的左侧可以找到保险柜，输入数字694可以得到隐藏物品。人质阿德森会帮助加布攻击外面的敌人，可是还有更多的敌人需要自己跳出去亲自解决。

Episode3, Part 2——

从塔楼里面出来，直接消灭所有的敌人跟随阿德森寻找三个场景里面的植物。自动记录之后跟随阿德森，一起消灭所有敌人。再次自动记录，爬上梯子来到正右侧，这里可以看到一堆着火的箱子。使用灭火器，这样可以爬到它们上面找到隐藏物品。搜查屋子后阿德森也会进入，然后触发剧情。自动记录后，开始首领战。

首领战——WHITE SCORPION

首领战——White Scorpion

还有再简单一点的敌人吗？你所要做的就是先消灭几个杂兵，然后任意瞄准一个爆炸物，在首领经过时攻击爆杀之。

来到阿德森所在的房间，然后通过左面的过道来到建筑物上。这里可以得到补偿的灭火器，同时还有隐藏物品。跟随阿德森，消灭建筑物里面的三名守卫。自动记录，继续前进，消灭左侧的两名守卫，然后狙杀正面突然出现的敌人。向下走，爬过窗户。

Episode4, Part 1——

本场景一开始，对面就是一个敌人正在殴打联合国的维和士兵，当然，杀死打人的家伙。自动记录，然后迅速退回到最初的地方，然后告诉别人离开这里。转个身向上看天花板上面的洞。爬上去之后射击左侧的红外炸弹，这样不会被守卫发现。在小背包里面可以找到隐藏物品。

下蹲并戴上红外感应，同时确定房间左侧的守卫没有发觉你。射击右侧围绕集装箱巡逻的守卫，然后迅速赶到其尸体位置，等待第二个守卫。装备匕首然后蹲下前进，解决他。通过无线电命令士兵来到自己的位置。转过身可以发现其中一个集装箱上的橙色闪光。爬上箱子使用滑轮，在对面可以找到隐藏物品。当在走廊里走到一半，突然会有士兵闯入，消灭他们后要让Jensen躲起来。在消灭所有的敌人后，使用滑轮回到左侧并戴上EDSU感应。攻击标示出来的炸弹，钻进打开的通风口。在里面装备匕首，然后划破门外守卫的喉咙。

攻击房间桌子上的DU容器，这时Jensen会要求加布帮助他移动管子。命令Jensen躲避，然后靠在墙壁上消灭几个跟随的士兵。爬上第一个箱子，然后面对墙，沿着管道前进。这时会有两个敌人攻击加布，现在可以射击最后的DU容器了。



Episode4, Part 2——

打开闪光灯，然后绕过拐角消灭两名守卫。召唤Jensen后，需要在原地等待一会。爬上楼梯，然后告诉Jensen安装东西。记录之后，从Jensen掉落的地方下去。解决两名守卫后射击通风管锁，钻进去。在里面可以用手枪爆掉两名守卫的头。在房间里面还有另外一个守卫射击加布背后，所以同样需要解决他。打开手电，然后毁掉左侧的DU容器。连续向右转动两次，请求Jensen的帮忙。之后，告诉Jensen藏起来，顺便杀掉房子另一侧的守卫。打开EDSU感应，射击炸弹来到另外的房间。穿过地板上的洞口，消灭出现的五名守卫。打开闪光灯，在右侧的大厅里面爆掉DU容器。告诉Jensen来这里。转向左侧，进入对面的大厅，这时会出现两名守卫。在这个大厅里面，守卫会不断出现。向右行，然后钻进通风口，告诉Jensen跟着。

穿出去后需要消灭三名守卫，或者直接射击右侧的DU容器同样也可以解决他们。来到大厅下面，蹲下然后悄悄跟随前面的守卫，可以把他踹到下面的放射性矿道里。抱住Jensen抬起板子，穿过对面的大门。

自动记录之后，里面将会出现四名守卫。消灭他们可以得到AK－47。爬上对面的箱子，然后继续爬上梯子，消灭右侧的两名守卫。消灭其他的敌人后，在场景里面绕圈会触发剧情。消灭对面的两名敌人，告诉Jensen你需要支援。毁掉DU容器后可以得到护甲，医疗包和弹药。告诉Jensen掩护，爬上梯子，上面会有敌人，再次要求掩护。

自动记录，会有五名守卫试图爬上来，在他们找到梯子之前消灭掉。去隔壁的房间，告诉Jensen安装东西。在屋外安装东西的地方，径直前进。在炸碎的道路上，从一头使用悬挂。爬到目的地后可以从尸体上得到隐藏物品。从梯子上下去，回到之前的金属房间，打开键盘敲入数字541。

EPISODE4，PART 3——

在场景一开始就向左看，障碍物后面有一个DU容器，看起来就像是一个小型监狱单间。走进前的大厅，下去穿过两扇门。戴上红外感应，从这里可以看到三名守卫。你可以等待他们分别走向左侧的时候使用手枪爆掉他们的头，达到潜入目的。一路前进，爬过梯子，在角落里发现DU容器。爬上梯子来到箱子前，如果射击前面的弹药会爆掉你自己。搜索场景可以发现医疗包、护甲和弹药。靠在箱子上，消灭尾随的敌人，然后杀死所有打算使用滑轮穿过的家伙。向回走会遇到两名守卫，消灭之后从梯子上下来。结束之后穿过大门，上楼梯，走下大厅，进入里面的房间。



自动记录之后，穿过大门爬到右面，消灭三名装备了护甲的守卫。这里最好使用爆头攻击，否则会浪费不少子弹。后面马上又有三名没有装备护甲的守卫跟上，所以还要消灭他们。之后穿过面前的大门，从大厅出去。

自动记录，里面的房间会有三名守卫准备攻击你。射击箱子前面的弹药可以爆杀几个守卫。迅速跑向左侧柱子，以之作为掩体消灭想要上前的守卫。转身向左，射击金属容器前的DU容器，毁掉它。在前面的大门之前还有另外的DU容器，同样毁掉。从梯子上下来，杀死两名守卫，然后使用滑轮。当来到对面后，又会从右侧出现两名敌人。现在向下望，即墙的左侧，同样射击那里的DU容器。最后，继续使用滑轮前进。对面右侧还会出现一个守卫。穿过地面的支架时，向左前进可以找到装备。原路返回到平台上，向右侧前进。爬上箱子面对墙壁，在前面的房间里面可以找到护甲。穿过房间，走下楼梯，然后进入最后的大门。

EPISODE4，PART 4——

现在背靠箱子，可以看到前面的弹药。射击它，可以爆死两名守卫。一路前进，消灭阻挠的敌人。经过记录点，开始首领战。

首领战——KRESS

好了，直接在导弹发射架上发射导弹攻击他，如果他摔倒在下面，你就赢了。总之，你给他一发导弹就赢了。

然后又是自动记录，直接进行第二个首领战。

首领战——TANK

这个家伙还算是厉害。首先要躲在箱子后面，因为发射架上已经没有导弹了。围绕首领奔跑的同时搜索附近，可以得到护甲。首先需要找到导弹，然后打开EDSU感应。视线里面会标示出Tank的三处弱点。先炸开坦克右侧的履带，然后跑过高高的箱子，再炸开左侧履带。现在对面的塔楼上面又会出现两个守卫，干掉它们。当然，不是使用导弹。最后爬到箱子上，迅速攻击坦克正面护甲。

EPISODE5，PART 1——

如果你愿意，这个场景全部可以通过秘密潜入执行。开始后立刻蹲下，然后藏在身前的第三个柱子后面。耐心等待守卫慢慢靠近，当他转身时注意不要被看到。射击对面建筑物上的光点，不用担心枪声。这个场景里面的守卫不会听到任何噪音。射击后靠在墙上，偷看右侧柱子的守卫。观察距你最近的守卫，在他回身的瞬间爆头。这时，另外的守卫——在雕像前的敌人仍在缓慢行走。再爆掉接下来最近守卫的头，当他正要转身右行的时候。穿过大门，在柜橱前得到医疗包。蹲下悄悄走上楼梯，贴在第一个柱子下。你的左侧有红外炸弹，接触它。悄悄穿过大门，使用匕首解决左侧的守卫。射击对面的红色信号灯，关闭金属探测器。

自动记录之后，接下来的场景将会需要你集中最大的精神。打开红外感应，可以看到三名守卫。中间，左右个一个。保持下蹲迅速向左前进，靠在最左侧的柱子下，爆掉守卫的头。然后贴在旁边柱子上，当守卫走到尽头再爆掉他的头。在楼梯上栏杆的左侧等待第三个敌人，在他走到两个扶手中间时解决他。如果你觉得困难，可以等待他走到尽头，转头走上楼梯后再解决他。保持红外感应眼镜，径直走下大厅，然后转身向右走到尽头，穿过大门。对面的大门附近还有守卫，等待他从身边穿过后进入。立刻贴在左侧的墙上，悄悄走到第二个门前，爆掉对面守卫的头。贴着左侧墙前进，蹲下来到边缘，这时另外的守卫会开始向你走来。确认在他看到你之前爆掉他的头。解除左侧柱子上的炸弹，然后向右行。在房间里面拿到指纹。反身从大厅下去，走进左侧的门。蹲下穿过大门，然后向左可以看到一个守卫。使用匕首消灭掉他。

自动记录之后，回头穿过大门，保证戴着红外感应。进入前面的大门，解决掉对面的守卫。等待另外守卫的转身机会，爆头。转身从楼梯上下去，使用钥匙打开大门。

EPISODE5，PART 2——

爆掉右侧第一个守卫的头，在左侧守卫转身之前也解决他。蹲下绕过一个拐角，使用匕首抹掉对面的脖子。听人说话，同时打开红外感应。房间里面，在第一个柱子处有红外炸弹，所以解除它。蹲下穿过前面的大门，慢慢穿过大门，说话的人被火烧死了。

自动记录之后，转身从房间出去，向右打开大门，里面的桌子上有隐藏物品。进入大厅向右行，解除陷阱炸弹。保证红外感应，左侧会发现守卫。当他在左侧尽头停步时，爆头。从大厅下来爬过柜台，使用匕首杀死前面守卫。在这里可以找到隐藏物品。

走进前面的大厅，观察前面的阳台，解决掉对面的守卫。发现正右侧会有两名守卫，解决后进入前面的大厅，转过拐角，可以看到里面的守卫。守卫转过头时立刻跟上，使用匕首解决他，然后使用同样手段对付第二个敌人。回到之前大厅，输入数字514。

在上楼的左侧可以发现保险柜，输入数字919得到隐藏物品。走到楼梯上面，在桌子右面可以得到M16部件。自动记录后，越过柜台打开EDSU感应，可以发现三块M16部件。再次自动记录，回到之前的地方，使用电脑。经过自动记录，潜入活动结束。使用自动步枪消灭两名守卫，你无法爆头，因为他们装备了特殊护甲，扫射他们的身体。很快又会冲上守卫，他们的胸部也装备了护甲，射击他们的四肢。继续从大厅向下前进。

EPISODE6，PART 1——

一开始就会被两名狙击手锁定，不立刻跑动的话立刻就会挂掉。径直朝向对面的建筑物，解决掉上面的狙击手。跑上建筑物的顶部，转过拐角，从梯子上滑下，打死跟随过来的两名守卫。自动记录后，解决掉左侧建筑物上的狙击手，然后解决对面的三名守卫。注意，三名守卫装备了护甲。马上，又出现大量敌人。从楼梯上下来后，直接狙杀对面的敌人。自动记录，回到出发点，消灭六名敌人，射击黄色的锁，右侧将会打开门。自动记录，进入大门后向左行，走到尽头的隐蔽处，得到隐藏物品。

从梯子上滑下，消灭跟随的三名守卫，接着是四名守卫。搜索尸体，装备武器。前进直到右侧的梯子停止。爬上后，得到尸体旁的钥匙。自动记录，转左爬过管道直到尽头，转过拐角，在楼梯下面找到隐藏物品。回到上面，使用钥匙会触发剧情。自动记录，在八秒钟内消灭守卫。自动记录，转身爬上左侧的梯子，小心走过通道，然后爬上箱子，装备手榴弹和医疗包，消灭下面的五名敌人。进入右侧的房间可以看到尸体，他有隐藏物品。使用钥匙打开大门。

EPISODE6，PART 2——

没有办法继续隐秘行动了，寻找各个地方的守卫。这里有两枚感应炸弹，注意在柱子附近。从梯子上滑下，射击锁。从电梯里面走出后，走进左侧的大门。在浴室里面找到隐藏物品和一些手榴弹。对面的房间里面有两名守卫，直行通过大门向左前进，出现三名守卫。在下一个拐角处又会出现守卫。进入后面的房间，触发剧情，开始首领战。

首领战——TOUCHSOTNE

开始时需要不断向他投掷手雷，打掉身上的护甲。等他跳出阳台后，使用所有的武器向他射击。另外，场地中还有医疗包救急。

EPISODE7，PART 1——

跟着莲绕过拐角，使用铲车激活电梯。爬上箱

子到巨大的容器上。在帮助莲之前，爬上前面的拖车，在里面可以得到一箱手雷。爬进第二个铲车，在箱子中可以得到隐藏文件。好了，现在可以回去帮助莲了。自动记录，你必须爆掉所有守卫的头，因为他们都装备有护甲。射击光点，可以变得简单些。和大量上下两层的敌人作战。自动记录，搜所有人的尸体，寻找钥匙。进入旁边的房间，激活起重机，同时可以在桌子上得到手雷。进入右侧的拐角，悬挂在起重机上同时告诉莲发动。落地后使用滑轮来到卡车上。自动记录，打开红外感应装备手枪，穿过屋顶上的大洞。迅速下蹲走过右侧的卡车，然后回头解决身后的敌人。使用消音手枪。在左侧不远处，同样爆掉另外一名守卫的头。从卡车上跳下来，靠在墙壁上。等待守卫慢慢的走过来，解决。走楼梯，爬过箱子，装备匕首解决守卫。打开大门，在右侧会看到三个箱子。来到箱子后的通风管前，钻进去，在房间里面可以得到弹药补充。转头打开机关。



在这里可以找到隐藏物品。从通风管里面出来，回到带风扇的房间。进入后到处都是鲜血。自动记录后，靠在墙上，解决接下来的守卫。刚一走动，后面又会跟上两名守卫。在隔壁，自动记录，开始首领战。

首领战——EM ARMOR

围绕卡车可以看到许多箱子，爬到最上面可以找到隐藏物品。这个家伙非常难缠。需要使用EMP攻击。如果你不想浪费自己的手雷，可以要求莲的掩护跑到箱子中间，然后就可以解决他了。

EPISODE7，PART 3——

房间里面有三名守卫，装备匕首先解决最右侧的家伙，然后是左侧。进入下一个房间之前戴上红外感应，在隔壁的大厅会有两名守卫。无法潜入暗杀，只有开枪射击。自动记录后，来到巨大的房间。这个场景里面的战斗稍微有些困难，你要仔细。首先狙杀右侧的两名守卫。先不用管下方的两名守卫，径直前进。两名守卫会从后面出现，回头解决掉它们。在下一个房间里面得到医疗包，在左面的房间得到护甲。使用滑轮，途中还要消灭一个守卫。在右侧，滑下梯子杀死几名守卫，通过前方螺旋通道，在底部右侧可以找到物品。

自动记录，一个家伙会试图接近你，消灭他在左侧。接下来会同一伙敌人发生战斗，一直前进，通过下面打开的大门。自动记录后，开始首领战。

首领战——EM ARMOR

在电脑旁边可以找到隐藏物品。这个家伙没什么特别，和之前的首领差不多一样。首先在右侧可以得到护甲，然后走进右侧的走廊得到EMP。敌人很快就会跟上来，迅速攻击就可以解决。

自动记录，装备EMP，攻击附近的东西，马上就会发生混战。

首领战——EM ARMOR

和之前一样，首先蹲下背靠窗户，抛掷手雷。接着下到下面射击对面房门的两个绿色东西。

EPISODE7，PART 3——

本关从大厅开始，首先靠墙向右前进，告诉莲掩护。莲打开门站在窗户上后，爆掉右侧守卫的头。打开红外感应，继续前进。在下一个大厅里面，靠墙行动，在拐角处可以看到守卫。消灭场景里面的守卫后，回到门外莲的位置，使用电脑打开电梯。

悄悄跟随前面的守卫，解决他。房间里面到处都是危险的机关，小心前进。穿过房间底部的门后，拐过拐角会看到四名守卫。转头，使用匕首消灭最后的敌人。

自动记录，现在你要求布雷克激活四个机关，然后使用中间的电脑。继续前进，射击所有跟随莲的敌人。和莲一起行动，后面可以找到EMP。开始首领战。

EPISODE2 AM ARMORS

这里和之前遇到的地方一样，使用手雷攻击。在这里除了要和首领周旋，另外还可以得到大量补充。当首领的护甲都被炸掉后，射击他们，搜尸可以找到钥匙。

EPISODE7，PART 4——

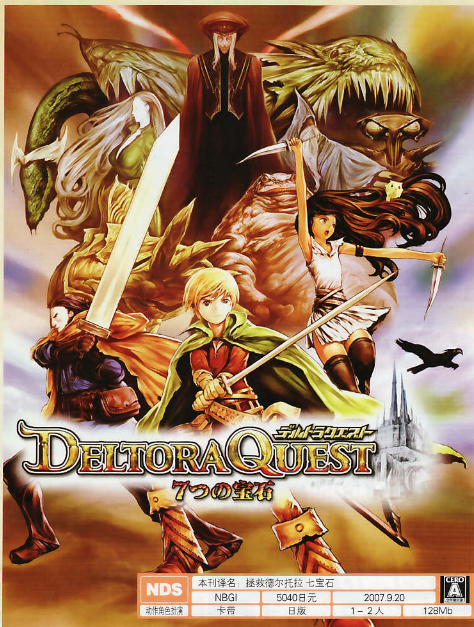
最后一关，只需要和首领战斗即可。他是最难的，也是最难缠的。

首领战——SINGULARITY

首领是一个装备了EM装甲的家伙，向最左转寻找EMP榴弹和护甲。顺着地铁线前进，在中央爬上去，靠在墙上。不断投掷手雷，在奔跑的途中不断射击。结束战斗后，就可以欣赏通关画面了。

秘密潜入、狙击暗杀、割喉护脖，再现你想要的一切特工动作！

					射速：2	伤害：5
					伤害：5	弹夹弹量：10
					弹夹弹量：8	携带弹量：20
					携带弹量：16	MB-150
					MARK 23 SD	射速：1
					射速：2	伤害：5
					伤害：4	弹夹弹量：10
突击步枪类——	携带弹量：60	携带弹量：60	弹夹弹量：30	伤害：5	弹夹弹量：12	携带弹量：30
AK -47	M4 CARBINE	RPK	携带弹量：60	弹夹弹量：6	携带弹量：24	VSS-DU
射速：5	射速：5	射速：5	SPECTRE	携带弹量：18	JERICO-41	射速：1
伤害：5	伤害：4	伤害：5	射速：5	SAWED-OFF PISTOL	射速：2	伤害：5
弹夹弹量：30	弹夹弹量：30	弹夹弹量：40	伤害：2	射速：2	伤害：4	弹夹弹量：10
携带弹量：60	携带弹量：60	携带弹量：80	弹夹弹量：30	伤害：5	弹夹弹量：10	携带弹量：30
AU300 H-BAR	M4 SILENCED	SSP 90	携带弹量：60	弹夹弹量：2	携带弹量：20	火箭筒类——
射速：5	射速：5	射速：5	TEK-9	携带弹量：16	PAINTBALL GUN	SMAW ANTI-TANK
伤害：5	伤害：4	伤害：4	射速：5	SWEEPER 12-GAUGE	射速：2	射速：1
弹夹弹量：30	弹夹弹量：30	弹夹弹量：50	伤害：3	射速：2	伤害：4	伤害：5
携带弹量：60	携带弹量：60	携带弹量：100	弹夹弹量：32	伤害：5	弹夹弹量：12	弹夹弹量：1
C11	MDS-7	UNP.45	携带弹量：64	弹夹弹量：12	携带弹量：24	携带弹量：无
射速：5	射速：5	射速：5	TEK-9 SILENCED	携带弹量：24	SILENCED.44	榴弹类——
伤害：5	伤害：3	伤害：3	射速：5	USAS-12	射速：2	EMP手雷
弹夹弹量：50	弹夹弹量：20	弹夹弹量：30	伤害：3	射速：4	伤害：5	射速：无
携带弹量：100	携带弹量：40	携带弹量：60	弹夹弹量：32	伤害：5	弹夹弹量：8	伤害：无
FAMAS	MDS A3	冲锋枪类——	携带弹量：64	弹夹弹量：10	携带弹量：16	数量：1
射速：5	射速：5	MAK-10.45 ACP	UZI	携带弹量：20	SP-57	携带数量：5
伤害：3	伤害：3	射速：5	射速：5	手枪类——	射速：3	M67手雷
弹夹弹量：25	弹夹弹量：30	伤害：4	伤害：3	CZ MACH-9	伤害：5	射速：无
携带弹量：50	携带弹量：60	弹夹弹量：30	弹夹弹量：32	射速：5	弹夹弹量：10	伤害：5
M16A2	MDS A4 SILENCED	携带弹量：60	携带弹量：64	伤害：4	携带弹量：20	数量：1
射速：5	射速：5	MAK-10 9mm	霰弹枪类——	弹夹弹量：16	狙击步枪类——	携带数量：5
伤害：3	伤害：3	射速：5	M1 SUPER 90	携带弹量：32	M82 BFG	
弹夹弹量：30	弹夹弹量：30	伤害：2	射速：1	DESERT SNIPER.357	射速：1	



NDS	本刊译名：拯救德尔托拉 七宝石			
	NBGI	5040日元	2007.9.20	
动作角色扮演	卡带	日版	1－2人	128Mb

 人物介绍 



利夫（リーフ）

游戏的主人公，出生于一个铁匠家庭，拥有强烈的正义感，金发绿衣，体力、速度和攻防都比较平均，最高可完成4连击。



巴鲁达（バルダ）

王国的卫士，蓝衣黄袍，心地善良，从游戏一开始就与主人公利夫结伴同行，是年轻的冒险者最好的老师。其体力和攻防都非常出众，但庞大的体重也限制了速度的发挥，必杀技很难发出，连击最高可以达到3连。



茉莉（ジャスミン）

队伍中唯一的女性，白衣黑发，游戏第1章结束时加入，父母在她很小的时候就被影子王下属的宪兵团带走，一个人在沉默之森长大，能够与动物、植物亲切交流，意志顽强。虽然体力和攻防都不那么出色，而且容易被敌人击飞，但速度和敏捷是她的最大优势，发动必杀时还可以驱使跟随的动物进行攻击，最高可完成5连击。

 战斗操作 

战斗	游戏时发生战斗后上屏幕会出现一条不断变化的波动线，这就是反应游戏参战人物的"生理节奏战斗"指标。当玩家成功完成连续攻击时，波线就会有代表生理节奏指标上升的绿色箭头显示，当波线到达顶点时，玩家就有一定的几率使用出必杀技。不过如果玩家受到攻击，生理节奏指标就会下降，所以提高攻击效率和尽可能地躲避敌人进攻才是将波线维持在一个较高水准的关键。此外，如果玩家的武器锻造级别上升的话，生理节奏指标也会有相应提升（上屏背景画面发生变化），最高3级，玩家可以使用最高Lv3的必杀技。
普通	点击敌人。
连击	不断点击敌人。
突刺	对敌人划线，攻击伤害是普通攻击的一半，但对体型较小的敌人有击飞效果。
回旋斩	突刺攻击完成后反方向划线，有光圈显示。
蓄力	点击任意位置不松，有集气显示。
蓄力突刺	点击任意位置不松后再对敌人划线，伤害加倍。
必杀特技	生理节奏指标到达顶点。

 游戏系统 

操作	游戏全程使用触摸笔进行控制，不会有任何一个按键起到作用。
移动	用笔点击目的地。
对话	用笔点击交谈对象。
调查	用笔点击红圈或是发光处。
菜单	右上角点击为使用道具，无法调整前后，只能按获得的先后顺序使用。
右下角为	
そうび	防具和配件。点击一个物品，然后点击对应的人物即可装备。多人可同时装备同一物品。
だいじ	查看剧情物品和随意涂写。
そざい	查看素材和烹饪调和指南。
カード	游戏原画设定。消灭怪物后有一定几率可获得掉落在地上的卡片，收集怪物图鉴必备。
アイテム	查看获得的道具的具体作用和效果。

 建筑 

帐篷：游戏大地图中间，冒险中途也可发现，玩家能在此交换队友和进行存档。如果是在某一章节的迷宫中，点击最左侧的马就能脱离迷宫返回大地图。

锻炼屋：游戏中没有针对人物的升级系统，唯一存在的就是武器锻炼屋。在屏幕上出现3、2、1的倒计数后玩家就要争取在限定时间内通过快速点击屏幕来达到让武器升级的效果。武器的级别最高是10级，此外在锻造前选择不同的矿石进行锻炼，也会使攻击呈现出不同的附加效果。玩家在游戏初期还会得到只能装备于主角的锻造戒指，装备后最低也能达到30下的点击效果。

TOMの店：游戏中购买道具的地方，在第1章结束后出现，通常只有两种物品出售。建议每章结束后玩家都来看看，然后购买第三种物品。

ジャスミンのまぜまぜ部屋：游戏第2章结束后会出现在沉默之森的右上方，在这里玩家能根据烹饪调和指南将得到的素材放入锅内，然后通过搅拌获得新的合成物品。

ジャックのグランドファーム：第3章结束后出现在老鼠之城的下方，第一次进入可在屋门前调查获得一张卡片，二周目来此可以帮助消灭怪物。

モキートの馆：在第6章和船上的男子**モキート**对话，然后完成此章就能在地图叹息之湖的上方见到。进入后要完成一系列小游戏和10道问题。

梦幻の塔：二周目出现在地图左下方的小岛上，共有100层，每10层可以换人但无法存档，消灭的敌人不会再出现，通过后可欣赏游戏原声。

 合成道具 

第2章结束后去**ジャスミンのまぜまぜ**部屋，按下表所列进行合成即可得到新道具。搅拌时要使用触摸笔操作，切忌动作不要过大过快，否则会失败。

アップルドリンク	青リンゴ＋ハチミツ
パンプキンケーキ	かぼちゃ+小麦+ハチミツ
マジックブレッド	小麦+ハイビスカス
かぼちゃスープ	かぼちゃ
どくけしのくすり	みどりのコケ
かいふくのくすり	みどりのコケ+ハチミツ
パワーのくすり	むらさきのコケ+铁
火おこしビーズ	くもの丝+炭
火ぶくれ弹	むらさきのコケ+炭

（接上页合成道具表）

		水晶	虫のはね+ハチミツ+青リンゴ
うろこのよろい	うろこ×2+くもの丝	アップルパイ	青リンゴ+ハチミツ+小麦
かぼちゃマスク	かぼちゃ+すいしょう	ゴールドアーマー	金+金 +金
铁のよろい	铁+铁 +铁	ゴールドリング	金
かぼちゃぱんつ	かぼちゃ+くもの丝+ハイビスカス	きのこのグリル	きのこ+炭
クリスタルリング	すいしょう+金	ウロコのベルト	うろこ
シルバーリング	银	どくのくすり	むらさきのコケ

古老传说铸造神奇勇者
感人剧情深入剖析不可错过

~序章~

游戏开始后向上走出门，然后顺着道路往左边走，到达箭头所指的王宫与王子和大臣进行交谈后触发剧情，然后画面自动转换到锻炼屋，用触摸笔不停点击下屏幕即可完成铸剑，随后大臣赶来将王子带走，上行出门进行追赶与4名士兵发生战斗，直接点击目标即可进行攻击。

将士兵全部打倒后，主人公为躲避赶来的追兵逃到了外边的一棵大树上，用触摸笔随便在纸上写点什么，然后稍加等待，待下方有马车通过时点击车体即可纵身跳下成功逃走。

主人公来到一个已变成废墟的城镇，往右边走，然后转下直走即可出城，继续下行后转右，到达一铁匠屋，进入房间上方的卧室，与里面的白衣少女交谈后触发剧情。

画面转换，玩家此刻要控制王子，一直往右走，进到塔内后旋转上行，对话完毕后左行继续旋转向上，到达塔内最顶层后发生剧情——大臣被王妃从塔顶推下。

16年后……

控制主人公先向上走，正当要进门时追兵突然赶到，危急关头一蒙面人出现击退敌人救了主人公。仍是16年前的那个城镇，可按相同的路线出城，但注意一定不要被士兵发现，否则会重来。出城到达铁匠屋，剧情发生后本章结束。

第1章 沉默之森

（大地图上的帐篷可以存档、交换队友）

进入森林，往左走可以见到帐篷，继续前行，游戏中的敌人首次都会突然现身并且玩家无法逃走，打倒后再次进该区域就能直接见到并且可以不战而走。战斗的方式仍是只需瞄准目标用触摸笔点击即可，不过玩家在操作时要记得观察上屏幕的那条波动线，当那个不停跳跃的绿色小精灵位于波峰时攻防值会有相应提高，同时也会更容易触发特技和必杀的发动，当绿色小精灵位于波谷时攻防则会降低。道路旁有闪光时要记得上前调查，通常会获得道具。中途还会遇到锻炼屋，进入后可以使用获得的特殊道具和素材进行锻炼。

到达左上方箭头所指出口，刚一出去就中毒昏倒在地，女主角“嘉斯敏”出现救了众人，随即游戏的第一个BOSS绿龙也出现。攻击其头部即可将其消灭，玩家注意躲避不要中毒，然后把握好波峰时机进行进攻即可轻松获胜。

战斗结束后进入帐篷存档，然后继续前进，此处的地形玩家必须谨慎操作，一旦超出黄色的道路落入深渊就会损失1点HP。右上方是出口，用嘴对准屏幕吹开树叶就会见到BOSS。BOSS会使用飞行道具并结合刀砍，有一定的难度，建议玩家攻击时一定不要急躁，慢慢与其周旋，特别是飞行道具，砍两下就要准备躲避。而如果玩家因为操作不够熟练，预判不够准确始终无法获胜的话，就要采取非常规打法：此种打法要求玩家见BOSS前尽可能多地收集回复道具，玩家可以打开所有道路边的宝箱或是反复杀敌获得，然后在与BOSS交战时放弃躲避直接冲上去猛砍，与BOSS拼HP，通常几个必杀一出，大概使用5个左右回复道具的情况下就能将BOSS击败。如果玩家还要求稳的话更可以在帐篷中交换队友“巴鲁达”进行控制，这样主角在进行BOSS战时可以以满HP出场，并且继承之前收集的回复道具。

战斗结束后获得黄宝石。来到大地图上，可以进入“TOM店铺”购物，第一次光顾店老板还会送一个水虫瓶子给玩家。嘉斯敏此时也加入到了队伍中。

第2章 叹息之湖

出口在左上角，前进途中要小心蜜蜂有毒属性攻击，蚯蚓会钻地，蜘蛛防御高，移动至紫色区域会损失HP。此处建议使用巴鲁达，因为如果之前使用过铁矿石进行锻炼的话那么剑会在一定时间内附带眩晕效果，而巴鲁达的攻击力又强，这样非常有利于速战速决，玩家几乎可以在眩晕效果的时限内就将所有的道路逛完，并且将敌人消灭干净。

到达出口后发生剧情，三人将一蓝皮肤少年救下，然后与敌士兵发生战斗，获胜后到达帐篷，旁边是锻炼屋。继续前行，出口在右下方，此处区域的敌人要注意持盾牌的士兵，正面攻击是无法伤害到他们的，必须要迅速绕到其后方攻击才可。

从出口出来便发生剧情，众人全部陷入了沼泽，醒来后发现自己被一对老年夫妇所救，用过餐后继续向湖方向前进，玩家此处必须要按照正确的顺序才能通过。按照上（蜻蜓）、上（蝴蝶）、上（蝉）、中（蜻蜓）的顺序调查水面上的石板，然后跳跃通过。可是敌人也追了过来，将嘉斯敏打入水中，关键时刻嘉斯敏的爱鸟击退了敌人，先前救下的那位蓝皮肤少年也出现帮助众人将嘉斯敏从水中救起。

继续前行，要注意本区域敌人中有会使用飞行道具的大乌龟，头伸出来时上前猛砍，头缩回去时来回移动躲避飞行红球。最上方是锻炼屋，出口在左上方，同时最左边的一个宝箱需要钥匙才能打开。从出口出来到达蓝皮肤少年族人所在地，发生剧情。

来到湿地，此处的敌人要特别小心使用飞行道具攻击的小型蓝色软体生物，建议使用主角冲上去

章节要点

第1章　沈默の森

备注	锻炼武器最好等到本章结束茉莉加入时再进行，这样三人今后的锻炼等级将会保持一致。
敌人	（第一区域）ウエン/グリーンキャタピラ/ウエン/グリーンキャタピラ/ウエン/グリーンキャタピラ/ウエン/グリーンキャタピラ
	（第二区域）グリーンキャタピラ/パープルキャタピラ/グリーンキャタピラ/パープルキャタピラ
宝物	（第一区域）アップルドリンク/健康ドリンク/1G/10G/铁/アップルドリンク/健康ドリンク/1G/10G/铁
	（第二区域）银/10G/くつずれ防止靴下/肉/トロピカルジュース/银/10G/くつずれ防止靴下/肉/トロピカルジュース
BOSS	ウエンバー，弱点在头部，左右摆动时不好攻击。
BOSS	ゴール，攻击三下后就远距离回避，如此反复。
本章结束	茉莉加入冒险队伍；TOMの店出现；从TOMの店出来时得到水くい虫。

第2章　叹きの湖

备注	本章会出现一些没有钥匙就无法打开的宝箱。
敌人	（第一区域）ハチ/くも/ローパー/ハチ/くも/ローパー/ハチ/くも/ローパー/ハチ/くも/ローパー
	（第二区域）ローパー/影の盾宪兵/影の宪兵/ローパー/影の盾宪兵/影の宪兵/ローパー/影の盾宪兵/影の宪兵
	（第三区域）タートルキャノン/くも/ワニ/水ヘビ/はち/タートルキャノン/くも/ワニ/水ヘビ/はち
	（第四区域）タートルキャノン/ワニ/吸血虫/フロッグフィッシュ/ローパー/タートルキャノン/ワニ/吸血虫/フロッグフィッシュ/ローパー
宝物	（第一区域）デルのバッジ/绿のコケ/ぶどう/10G/デルのバッジ/绿のコケ/ぶどう/10G/デルのバッジ/绿のコケ/ぶどう/10G/デルのバッジ/绿のコケ/ぶどう/10G
	（第二区域）アップルドリンク/火ぶくれ弹/レシピ1/トロピカルジュース/ジニ&ジッドC（イベント/アップルドリンク/火ぶくれ弹/レシピ1/トロピカルジュース/ジニ&ジッドC（イベント
	（第三区域）金/きのこ/ステーキ/マナスC（钥匙）/金/きのこ/ステーキ/マナスC（钥匙）/金/きのこ/ステーキ/マナスC（钥匙）/金/きのこ/ステーキ/マナスC（钥匙）
	（第四区域）ララド族C/健康ドリンク/肉/たいどくの手袋（钥匙）/ララド族C/健康ドリンク/肉/たいどくの手袋（钥匙）
BOSS	影の宪兵×4，4条杂鱼。
BOSS	ソルディーン，一边避开飞行道具，一边注意会突然出现的紫色的雾，相当考验玩家的攻击判断时机。
本章结束	可以前往TOMの店购买“钥匙”，以打开之前和以后冒险过程中会遇到的锁住的宝箱。

第3章　ラット・シティ

备注	本章会出现一些由于光线太暗而无法靠近的宝箱。
敌人	（第一区域）影の宪兵/影の盾宪兵/はち/影の宪兵/影の盾宪兵/はち/影の宪兵/影の盾宪兵/はち/影の宪兵/影の盾宪兵/はち
	（第二区域）おおサソリ/ガンメンロック/サンドキャタピラ/おおサソリ/ガンメンロック/サンドキャタピラ
	（第三区域）タランチュラ/ウスバカゲロウ/キャノンタートル/タランチュラ/ウスバカゲロウ/キャノンタートル
	（第八区域）ネズミ/ネズミ
	（第九区域）ネズミ/ネズミ
宝物	（第一区域）アップルドリンク 紫のコケ 水晶 レシピ10/アップルドリンク 紫のコケ 水晶 レシピ10
	（第二区域）パワーの药 はちみつ へんしんボム/パワーの药 はちみつ へんしんボム/パワーの药 はちみつ へんしんボム/パワーの药 はちみつ へんしんボム
	（第三区域）1G レザーアーマー 500G（钥匙）ティラC（光のシャボンパイプ）のシャボンパイプ）/1G レザーアーマー 500G（钥匙）ティラC（光のシャボンパイプ）のシャボンパイプ）

一击必杀，出口在左上方，进入就可以见到BOSS了。它先会带着众人的武器沉入湖底，然后蓝皮肤少年会吹笛将其引出，此时战斗真正开始。第一阶段BOSS只会使用飞行道具，玩家在进攻时记住站在BOSS头部偏右一点的地方，如果飞行道具是并排落下要找好空隙躲避，如果是乱飞要先将主角移动至下方吸引然后再瞬移躲避；第二阶段BOSS会召唤小蜘蛛，建议还是站在靠右一点的地方进攻，不要专门去砍小蜘蛛，要将BOSS和小蜘蛛同时砍到，此阶段BOSS还会放出紫色烟雾，具有一定距离的追踪特性，所以玩家一旦看到紫色烟雾出现后应立即到屏幕最边上躲避；第三阶段BOSS结合了飞行道具、小蜘蛛和紫色烟雾三种攻击方式，只不过密度有所加强，打法和前面相同。

战斗胜利后获得红宝石。在大地图沉默之森的上方出现了调和屋，玩家只需将先前冒险过程中得到的素材放入锅内进行搅拌就可获得不同种类的道具。

第3章 老鼠之城

进入**ラット・シティ**，出口在右上方，到达后消灭三只狼，获得一张卡片，然后继续前行，出口在左上方，到达后被变异狼王打下深渊。

醒来后众人身处城内的餐厅，随即被关入了牢房，被**テイラ**救出来后可先进入锻炼屋，然后一路向左走，此区域有不少宝箱，而且没有敌人，建议全部打开后再从左边上楼到达出口。进入帐篷存档，然后下走转左到达餐厅，从上方的出口离开。上到餐厅顶部，此区域仍旧没有敌人，注意不要掉下去，把这里的宝箱全部打开吧，然后到达左上方的出口。终于，敌人出现，三个红铠士兵将众人抓了起来，将其全部消灭后三人穿上了红色铠甲骗过了看守，然后纵身跳入“处理穴”，玩家注意控制在下滑过程中不要碰到蘑菇障碍即可。



到达草地继续前行，左边是帐篷，出口在左上方，敌人方面新出现大型蜻蜓，不过没什么特殊的，到达出口后河水分开众人来到对岸，消灭四只老鼠后进入城堡。

城堡中的敌人全是老鼠，右上方有锻炼屋和出口，从出口出来后继续向左下绕行，在中央断裂处见到绿色龙首上有宝石。与BOSS展开战斗，当其上升不见时要注意地面上的影子，石块会从天而降，玩家控制时要注意不要站在中央，以免龙首下降直接攻击，当其吐舌头时可从侧面上前猛砍，基本上很轻松就可获胜。

战斗结束后获得白宝石。大地图上出现农场，调查屋门可得到卡片一张。

第4章 蠕动之砂

出口在左上方，本区域的敌人都有毒属性，移动至地面上的紫色沼泽也会损失HP。

一路前行，巴鲁达突然为大家带来一个农妇，她的家就在附近。继续走，可以从树上获得回复道具，农妇的家也能找到，不过目前还无法进入。上行调查告示牌，被告示说禁止通行。左边是帐篷，上行转下可找到锻炼屋，此区域有新出现的紫色刀手，擅长使用回马刀，建议当其转身时不要上前追赶。出口在左上方，到达后会发现有人，众人在树后躲藏偷听到谈话，然后上行进入城镇。



来到中央喷泉处，花费1G获得木鸟，喷泉左边的房屋门上调查可得500G，左上方有帐篷，右行进入酒馆，与老板娘交谈后来到最左边的桌子就餐。随后参加比武大赛，主角和巴鲁达都被击倒，玩家只能控制嘉斯敏进行战斗。先在菜单中将最好的装备都为嘉斯敏装备好，然后与对手展开激战。对手持剑向下即表示准备发动攻击，一种是突刺，玩家不要与其站在一条直线上；一种是飞行道具，注意躲避即可，其余时间尽情攻击就可获胜。

继续前行，从帐篷右上方进入，此区域敌人全是铁锤兵，被攻击到的话可是会损失2点HP的哦，出口在右上方。

上行用绳子通过（绳子需在大地图的TOM店铺中购得，没有绳子此处无法通过，可在帐篷中点击左边的马回到大地图），到达砂漠。此区域的敌人中蜻蜓不易攻击，玩家要锁定其尾部才不至于挥剑落空，最有效的方法是在屏幕上画直线攻击。砂漠没有地理坐标作参照物，左上方、左下方和中央各有一个宝箱，右上方有锻炼屋，玩家要将全部区域的敌人都消灭一次才能见到BOSS。第一阶段，攻击BOSS的尾部3次左右就退下来等其钳臂落下，然后再上前进攻，要小心BOSS的尾巴还会有蜜蜂作为飞行道具出现，不过等其将蜜蜂放完就可进入第二阶段；第二阶段仍是同样方法进攻，不过退下时要小心地面出现的突刺，耐心战斗，建议使用主角多释放几个高级必杀即可速胜。

战斗结束后上行来到砂漠中央，众人被漩涡吸入，获得蓝宝石。

	（第四区域）チュルナイの人々 10G 青リンゴ 炭/チュルナイの人々 10G 青リンゴ 炭/チュルナイの人々 10G 青リンゴ 炭/チュルナイの人々 10G 青リンゴ 炭
	（第五区域）ステ-キ キノコ きのこグリル/グランドファ-ムの情　ステ-キ キノコ きのこグリル
	（第六区域）パンプキンケ-キ 铁 レシピ7/パンプキンケ-キ 铁 レシピ7/パンプキンケ-キ 铁 レシピ7/パンプキンケ-キ 铁 レシピ7
	（第八区域）10G アップルパイ 金色の腕轮（光のシャボンパイプ）のシャボンパイプ）スイカ/10G アップルパイ（光のシャボンパイプ）のシャボンパイプ）スイカ
	（第九区域）ハム 100G/ハム 100G
BOSS	オオカミもどき×，3条杂鱼。
BOSS	ネズヌク×3，3条杂鱼。
BOSS	ネズミ×3，3条杂鱼。
BOSS	大蛇リア，如果之前在锻炼时有放入铁，那么在战斗时就可以进行连续攻击；如果无法进行连续攻击，那么就一边蓄力一边攻击好了。
本章结束	可获得“光のシャボンパイプ”/打听有关“ジャックのグランドファ-ム”的情报。

第4章　うごめく沙	
备注	装备たいどくの手袋可防御有毒沼泽。たいどくの手袋で毒沼は防げない。
敌人	（第一区域）タランチュラ/ウスバカゲロウ/パイソン/タランチュラ/ウスバカゲロウ/パイソン
	（第二区域）くまんばち/くまんばち/くまんばち/くまんばち
	（第三区域）パイソン/山贼/パイソン/山贼/パイソン/山贼/パイソン/山贼
	（第四区域）フロッグフィッシュ/影のパワ-宪兵/フロッグフィッシュ/影のパワ-宪兵/フロッグフィッシュ/影のパワ-宪兵/フロッグフィッシュ/影のパワ-宪兵
	（第六区域）赤いはね虫/青じた赤トカゲ/サンドロ-パ-/赤いはね虫/青じた赤トカゲ/サンドロ-パ-
	（第七区域）赤いはね虫/青じた赤トカゲ/サンドロ-パ-/赤いはね虫/青じた赤トカゲ/サンドロ-パ-
宝物	（第一区域）金/100G/きのこのグリル/金/100G/きのこのグリル/金/100G/きのこのグリル/金/100G/きのこのグリル
	（第二区域）うろこ/リンゴx2/青リンゴ×2/うろこ/リンゴ×2/青リンゴ×2/うろこ/リンゴ×2/青リンゴ×2/うろこ/リンゴ×2/青リンゴ×2
	（第三区域）チキン/リンゴえんのろうばC/チキン/リンゴえんのろうばC/チキン/リンゴえんのろうばC/チキン/リンゴえんのろうばC
	（第四区域）10G 木雕りの小鸟（イベント/500G/フェルディナンドC/リ-フと仲间たちC（似　绘描きの笔/10G 木雕りの小鸟（イベント/500G/フェルディナンドC
	（第五区域）マザ-ブライトリ-/レシピ2 铁/こうらの盾/アップルドリンク/マザ-ブライトリ-/レシピ2 铁/こうらの盾/アップルドリンク
	（第六区域）500G/シシカバブ/レシピ3/500G/シシカバブ/レシピ3/500G/シシカバブ/レシピ3/500G/シシカバブ/レシピ3
	（第七区域）无敌の药/虫除けのお守り/无敌の药/虫除けのお守り/无敌の药/虫除けのお守り/无敌の药/虫除けのお守り
BOSS	ジョ-カ-，注意很难防御的突进攻击。
BOSS	さきゅうのかいぶつ，如果注意到手臂的摇动和羽毛的声音才能避开攻击。
本章结束	可以前往TOMの店购买“绝不生锈的斧子（决して清びないオノ）”。

第5章　恐怖の山	
备注	如果拥有绝不生锈的斧子可以入手ブ-ロン皮の盾。
敌人	（第一区域）ガンメンロック/フレイムホ-ス/ワ-

第5章 恐怖之山

出口在左上方，到达后调查石碑后继续向上走，出口仍在左上方，下面是锻炼屋，继续前行发现水源，一只飞天兽也同时出现，交谈后不要向下，要顺着来路返回与每一只飞天兽进行交谈，然后来到水源下方区域，出现三名敌兵，将其消灭后飞天兽长老决定带着众人飞上高山。

此时玩家要控制飞天兽进行飞行，方法是点击飞天兽的身体，注意控制好点击的节奏和快慢，避开空中的障碍，地面上会有弓箭手进行射击，第二个狭长通道最好选择下方的通过，完成后得到卡片。正当众人准备继续前行时，突然一只绿蜥蜴作为小BOSS登场。战斗时只需注意两点，一是当它挥起手臂时就马上远离躲避，二是当其从屏幕外冲入时就错线引导躲避，其余时间放心大胆近身攻击即可。战胜后获得卡片一张，众飞天兽一拥而上将其消灭。

继续前行，出口在左上方，本区域有弓箭矮人远距离射箭攻击，一定要小心。如果之前在大地图的商店中花费1200G购买了斧头的话可以前往本区域的最左侧，在这里的小屋前可获得"皮盾"，其作用是在钉板上移动不会损失HP。

向上进入グノメ族领地，这里的地上有很多钉板障碍，如果有皮盾的话对付弓箭矮人就不用顾忌地形限制了。右上方有锻炼屋和出口，到达后会发现一面镜子，将其打碎后进入，与三名敌人展开战斗，获胜后感应到宝石的存在。

继续前行，出口在右上方，到达后发现是条死路，敌人出现包围了众人，嘉斯敏为救飞天兽受伤（此时如果玩家使用的是嘉斯敏会被强制要求换人），消灭四名敌人后飞天兽长老出现，它打开了一条秘道让众人通过。

出口在右上方，到达后BOSS出现。BOSS的攻击方式主要有蜜蜂、弓箭、紫色毒雾和绿色触手。建议玩家站在左侧靠下进行攻击，蜜蜂基本一出现就消灭，弓箭和紫色毒雾都是飞行道具，一出现就往下远离躲避，再上前攻击时注意观察绿色触手的攻击方向，然后待其缩回时再进攻。

战斗结束后获得绿宝石。

第6章 魔物之窟

出口在右上方，到达后发现一女子落水，正待众人救援时一男子出现意欲伤人，说时迟那时快，主角上前将其击晕，不料被救女子与其同伴却露出了怪物的真面目，将两名伪装的怪物消灭后，众人连忙将男子救醒，得知他叫戴恩（デイン）。

继续前行，出口在右上方，中途会遇到一辆马车，此处可以进行购物，钱多的话可是能买到许多好装备的。前行至告示牌处进行调查，得知要过河必须等船到来。上行来到码头一看果然无法过河，返回告示牌下方区域，突然听到船笛鸣叫，上到码头进到船内。

右行上到甲板，与一男（モキ　ト）一女交谈后游客现出了怪物真身，巴鲁达被打落下水，玩家此时只有控制主角将敌人全部消灭，然后上岸继续前行，出口在左上方，到达后要消灭四名阿拉伯刀手，然后上行进洞。

出口在上方，左上方有锻炼屋，到达后众人从地洞中落下，巨型软体虫则在身后追赶，此时玩家要不停快速点击屏幕才能逃脱，过后获得紫宝石。正当众人庆幸这么轻松就拿到第六颗宝石时，戴恩却出现对准巴鲁达狂踩，难不成……果然，这个"巴鲁达"原来又是怪物伪装而成，将其消灭后，真正的BOSS登场。

这个BOSS是比较难对付的，建议玩家砍3－5下就准备远离躲避，当其发射火球时要看准空当站住不动，切忌来回移动，当她全身有蓝光罩体时也不要上前，否则会损失HP，当她上到上屏幕发射平行火球时则要站在下屏幕两边角落处观察，打不到自己就不要动。所幸的是这个BOSS的HP较低，所以玩家一定要抓住空当进行攻击，也许正在你绝望之时就被打倒了。

战斗结束后真正的巴鲁达归队。大地图上方出现"モキ　トの馆"，进入后要回答正确十道问题才能出来，正确答案是左、右、中、左、中、左、右、左、右、中。

第7章 告诫之谷

本章开始是一个大地图，玩家要到达右上角的山谷入口，敌人会随机出现，注意不要掉入中间的天空。

进入山谷，出口在左上方，先消灭两只伪装成羊的怪物，然后前行进入城堡。城堡中没有敌人，左上方是锻炼屋（达到10级就无法再升了），右行转上，到达出口见到戴恩，从他口中得知16年前发生的事情使得现在城堡中空无一人。

众人来到森林，向左方前行，见到许多幽灵，继续向上走见到蓝袍老者，他要考验众人是否有资格获得宝石。首先是巴鲁达，玩家要在屏幕强制移动的情况下通过石板，照着地上有银币的道路前进就可以了，到达尽头要与一野人进行战斗，砍几下就停下来，以免受到反击损失HP；然后是主角，玩家会回到游戏最初开始时的那个城镇，右边是帐篷，左下是锻炼屋，出城到达铁匠屋门口，再返回去消灭出现的野人，直接砍就可；接着是嘉斯敏，先找到道路两侧区域三个宝箱中的黑石，然后到中间开门，接着到偏左下方向的宝箱中找到首饰，再回入口开门，进入后见到最后一个门，不要砍坏，否则会无穷重复，静静地站在门前10秒左右门就会自动打开，进入将野人消灭；最后又是巴鲁达，一路向上消灭蒙面刀手，直到将最后一个野人也消灭后考验完成。

众人正准备接受宝石，谁知老者却召唤出

	ム/デススコ-ピオン/ガンメンロック/フレイムホ-ス/ワ-ム/デススコ-ピオン
	（第三区域）ロックダイル/ワ-ム/トカゲ/ロックダイル/ワ-ム/トカゲ/ロックダイル/ワ-ム/トカゲ/ロックダイル/ワ-ム/トカゲ
	（第五区域）グノメ族/キネズミ/グノメ族/キネズミ/グノメ族/キネズミ/グノメ族/キネズミ
	（第六区域）グノメ族/グノメ族/グノメ族/グノメ族グノメ族/グノメ族
	（第七区域）グノメ族/ハエ/グノメ族/ハエ/グノメ族/ハエ/グノメ族/ハエ
	（第八区域）ハエ/ハエ/ハエ/ハエ/ハエ/ハエ
宝物	（第一区域）アンナ/ジャ-ド/アンナ/ジャ-ド/アンナ/ジャ-ド/アンナ/ジャ-ド
	（第二区域）ぶどう/ぶどう
	（第三区域）レシピ4/100G/ステ-キ/レシピ4/100G/ステ-キ/レシピ4/100G/ステ-キ/レシピ4/100G/ステ-キ
	（第四区域）バナナ/キンC（イベント
	（第五区域）ブ-ロン皮の盾（イベント/アップルドリンク/バナナ/キンC（イベント、アップルドリンク/バナナ/キンC（イベント
	（第六区域）あつぞこ靴/500G/プリンC/トロピカルジュ-ス/锻冶场/あつぞこ靴/500G/プリンC/トロピカルジュ-ス
	（第七区域）虫の羽×3/レシピ12（钥匙）/キンのはね/虫の羽×3/レシピ12（钥匙）/キンのはね/虫の羽×3/レシピ12（钥匙）/キンのはね/虫の羽×3/レシピ12（钥匙）/キンのはね
	（第八区域）グラ・ソン/ファ・グリン/シシカバブ /グラ・ソン/ファ・グリン/シシカバブ/グラ・ソン/ファ・グリン/シシカバブ /グラ・ソン/ファ・グリン/シシカバブ
BOSS	影の宪兵×3，3条杂鱼。
BOSS	ブラ-ル，鸣叫后方可进行近距离攻击。
BOSS	グノメ族，3条杂鱼。
BOSS	グノメ族×4，4条杂鱼。
BOSS	ゲリック，一边避开飞行道具，一边注意观察，舌头会到达蜜蜂被消灭的地方 。
本章结束	可以前往TOMの店购买"ゴム长靴"或是"チェインメイル"

第6章　魔物の洞窟	
备注	第一次进入将会在中途见到商店，可以购买蛙の水かき、かぼちゃ、パワ-の药、ラッキ-の药。
敌人	（第一区域）吸血どく虫/ドレッドロ-パ-/川とびバチ/吸血どく虫/ドレッドロ-パ-/川とびバチ/吸血どく虫/ドレッドロ-パ-/川とびバチ/吸血どく虫/ドレッドロ-パ-/川とびバチ
	（第二区域）リバ-フィッシュ/キネズミ/川とびバチ/リバ-フィッシュ/キネズミ/川とびバチ/リバ-フィッシュ/キネズミ/川とびバチ/リバ-フィッシュ/キネズミ/川とびバチ
	（第三区域）キネズミ/吸血どく虫/ドレッドロ-パ-/キネズミ/吸血どく虫/ドレッドロ-パ-/キネズミ/吸血どく虫/ドレッドロ-パ-/キネズミ/吸血どく虫/ドレッドロ-パ-
	（第五区域）ワ-ム/ドレッドロ-パ-/とうぞく/ワ-ム/ドレッドロ-パ-/とうぞく/ワ-ム/ドレッドロ-パ-/とうぞく/ワ-ム/ドレッドロ-パ-/とうぞく
	（第六区域）ガンメンロック/キネズミ/ガンメンロック/キネズミ、ガンメンロック/キネズミ/ガンメンロック/キネズミ/ガンメンロック/キネズミ/ガンメンロック/キネズミ、ガンメンロック/キネズミ/ガンメンロック/キネズミ
宝物	（第一区域）アップルドリンク/铁/マリ-とアイダC（イベント/アップルドリンク/铁/マリ-とアイダC（イベント
	（第二区域）スイカ/チキン/500G/锻冶场/スイカ/チキン/500G/锻冶场/スイカ/チキン/500G/锻冶场/スイカ/チキン/500G
	（第三区域）みどりのコケ×2/パワ-の药/レシ

四个怪兽意图反悔。建议玩家选择主角参加战斗，不要什么战术，锁定一个猛砍即是，注意补充HP。

战斗结束后获得黑宝石。城堡回复了原来的样子，上前与伏在地上的老者对话发现曾受到诅咒的他也恢复了正常。

最终章 戴恩归来

一路向右，右下是出口，附近有帐篷，此区域要特别小心掷剑士兵，用必杀消灭。继续向右，骑士需要将马先消灭后再砍人，中途又会遇到马车不过这次无法购物。

继续前行，向上会见到大臣，众人听完他和士兵的谈话后，向左上方向前行，此区域有看不见的敌人，一般每次出现三个，靠近后会自动露出植物真身，注意不要移动过快。到达一破屋前获得国王的信，上行到达出口。

继续前行，出口在右方，右边还有一个锻炼屋，向上走，调查右上方房屋，然后进入中间的房屋，与守护宝石的七个种族的代表全部交谈，主角向大家展示镶有七颗宝石的项链，可是戴恩却突然出现将宝石项链抢走。先前遇到过的变异狼王出现，与玩家展开战斗。BOSS会使用飞行道具，加之地形狭窄很难躲避，建议HP足够的话就直接拼，不够的话就打几下后退准备躲避，BOSS的狼王冲刺可使用错线引导躲避。胜利后获得卡片一张。

从小屋出来一路杀敌向左直行，到达游戏开始时的城镇。一路向左，见到大臣和戴恩，剧情发生后戴恩暴走，战斗展开。第一阶段戴恩只会射弓箭，随着受到的伤害越多弓箭的数量也就越多，建议玩家在中央与之作战时可砍几下就围绕他画圈绕行，待其弓箭射出后再近身砍击，如果他站在屏幕远端，可砍几下就跑到屏幕另一端躲避弓箭；第二阶段戴恩会变身为一把剑，近身砍击后就要注意躲避，此剑移动极快，注意有效攻击提高波峰，然后发必杀消灭。胜利后获得卡片一张。

战斗结束后戴恩恢复正常，但很快就昏了过去，巴鲁达带着戴恩先行撤退，玩家则控制主角骗过守卫下行出城，右行进入铁匠屋，调查卧室的柜子重新拿回宝石项链，和同伴交谈后救兵追上门来，主角只身逃离，重新回到城镇，进入最上方的内城。

此时大臣已抓到巴鲁达、嘉斯敏、戴恩等人，城民们高呼要全部处死，毫无办法的主角气得将宝石项链扔在了地上，谁知宝石却全部散落在了地上，仔细一看，每个宝石上竟标有字母，于是，按着游戏标题"D－E－L－T－O－R－A"的顺序将宝石重新镶好，然后从右方的下水道潜入进城。

下水道中的敌人全是老鼠，先从左边绕行至上方出口，然后再从右边绕行至左上出口，从下水道中出来向右直走会见到锻炼屋，然后上行入城。

一路杀敌前行，要注意此区域的穿斗篷的士兵是由两名士兵重叠而成，如果是掷剑士兵建议将其全部击打至一处再猛砍，经过漫长的路程后主角终于到达了最顶端，纵身跃下不料却被大臣躲过，父亲为保护主角中剑倒地，主角爬起身来与大臣展开战斗。

大臣站在上方不会移动，其攻击方式是交叉四支剑和闪电霹雳，玩家攻击2下就换一个方向击打，这样可以提高躲避闪电霹雳的成功率，如果是四支剑就站在中央，然后待其向己袭来时向下略加移动即可躲过，如此反复通过近身狂砍终于获胜。

还没等众人高兴，天上掉下一个大绿球，大臣复活变身成为游戏的最终BOSS——影之魔王。战场是一个国际象棋的棋盘，而且玩家将无法看到上屏的波线显示，不过必杀攻击系统将仍然有效。此战的关键是成功躲避BOSS的攻击，以促使必杀能够顺利地、高频率地发动。首先玩家要选定一个手全力击打，因为砍哪个手哪个手就会放上棋子，所以玩家在砍手的同时要瞄准棋子进行击打，一定不要让棋子移动起来，这是关键；然后BOSS的头会降下来，可以上前击打，但是一旦发现两边的手向自己抓来（通常是先前击打的那只），就要迅速向下移动躲避，一定不要被抓到；BOSS还会晃动棋盘，此时玩家只需来回跟随移动即可，即使掉下去也不会损失HP，但是如果此时仍有棋子没被消灭的话，那可是会很麻烦的；最后还要小心的是BOSS的双手同时向中间合拢，只需站在两手中间的最下方即可躲避。攻击时要做到谨慎、耐心，不要妄想每次都多打，要以安全为第一考虑，如此波线才能保持在一个比较高的水准，必杀也才能经常发动了。

消灭BOSS后控制主角回到城镇，在上方和嘉斯敏对话后游戏结束，制作名单出现，然后游戏会自动存档，最后显示剧终。

二周目 梦幻之塔

重开游戏，读取进度后回到大地图，然后进入左下方小岛上新出现的"梦幻之塔"。此塔共有100层，每经过10层会出现帐篷，但是只能换人无法存档。塔内的敌人大多都是在游戏中曾出现过的，消灭一次后就不会再出现。每次进塔后的道路都是随机的，玩家只需找到每层的梯子即可不断向上。

作品背景

《拯救德尔托拉》与《哈利·波特》一样，都是近年来在世界范围内取得了极大成功的儿童文学作品，但是与《哈利·波特》不同的是，《拯救德尔托拉》没有伴随作品主人公和读者一直成长的魔法学院，作者埃米莉·罗达（Emily Rodda）为作品构建了一个全新的有着典型魔幻和欧美神话要素的庞大世界，从这个角度上看，《拯救德尔托拉》更像是一款儿童版的《指环王》或是一个更加低龄化的《纳尼亚年代记》。

本系列最早由澳大利亚学子图书公司（Scholastic Australia）在2000年出版，迄今故事已发展到了第3部，全世界范围的累计销量则惊人地超过了400万册，其中最近出版的第3部4册书每一册都成为了澳大利亚儿童类图书的销量冠军，每一册都登上了澳大利亚国家非专业畅销书的排行榜。我国大陆地区目前由上海译文出版社引进

	ピ6/ハチミツ/ル－カスC/みどりのコケ×2/パワ－の药/レシピ6/ハチミツ/ル－カスC
	（第四区域）500G（钥匙）/ピンクドレスの女C/500G（钥匙）/ピンクドレスの女C/500G（钥匙）/ピンクドレスの女C/500G（钥匙）/ピンクドレスの女C
	（第五区域）肉/银/船长とポリパンC/レシピ9/肉/银/船长とポリパンC/レシピ9/肉/银/船长とポリパンC/レシピ9/肉/银/船长とポリパンC/レシピ9
	（第六区域）水晶/プレ－トメイル（光のシャボンパイプ）のシャボンパイプ）/むらさきマントのこ/锻冶场/铁/金/グル－C/水晶/プレ－トメイル（光のシャボンパイプ）のシャボンパイプ）/むらさきマントのこ/铁/金/グル－C
BOSS	テ－ガン，突然出现的飞行道具要特别注意，注意观察屏幕边缘的火球位置。
本章结束	可以前往TOMの店购买"面包牛排"。

第7章　戒めの谷	
备注	无
敌人	（第一区域）谷タランチュラ/ぬまもうどくヘビ/おばけキノコ/谷タランチュラ/ぬまもうどくヘビ/おばけキノコ
	（第二区域）ヘビ－キャノン/ぬまもうどくヘビ/グリ－ンワ－ム/山あらしオオカミ/ヘビ－キャノン/ぬまもうどくヘビ/グリ－ンワ－ム/山あらしオオカミ
	（第四区域）ヘビ－キャノン/おばけキノコ/谷タランチュラ/ヘビ－キャノン/おばけキノコ/谷タランチュラ
宝物	（第二区域）ヤギC（イベント/10G/レシピ11（钥匙）/ハム/ハイビスカス/きのこ/ヤギC（イベント/10G/レシピ11（钥匙）/ハム/ハイビスカス/きのこ
	（第三区域）光の矢/锻冶场/金/チキン/プリンセスロ－ブ/500G（钥匙）/黑つぽい毛丝の帽子/光の矢/锻冶场/金/チキン/プリンセスロ－ブ/500G（钥匙）/黑つぽい毛丝の帽子
	（第四区域）ぶどう/火ぶくれ弹/ガ－ディアンア－マ－/レシピ8/ト－ラ族の人々C/ぶどう/火ぶくれ弹/ガ－ディアンア－マ－/レシピ8/ト－ラ族の人々C
	（其它区域）10G×26/10G×26
	（其它区域）アップルドリンク/锻冶场/小麦/アップルドリンク/锻冶场/小麦/アップルドリンク/小麦/アップルドリンク/小麦
	（其它区域）真っ黑石×3/毒の药/水晶/回复の药/1G×2/むらさきのコケ/10G×2/ラッキ－の药/まぼろしの首饰り/金/真っ黑石×3/毒の药/水晶/回复の药/1G×2/むらさきのコケ/10G×2/ラッキ－の药/まぼろしの首饰り/金
BOSS	番人と怪物たち，首先消灭召唤落石的浅蓝色怪兽，推荐使用茉莉的必杀技。
本章结束	特别舞台"モキ－トの馆"出现。

最终章　归还デルへ	
备注	无
敌人	（第一区域）ダ－クモス/影のエリ－ト宪兵/ダ－クモス/影のエリ－ト宪兵/ダ－クモス/影のエリ－ト宪兵/ダ－クモス/影のエリ－ト宪兵
	（第二区域）ナイトメア/影の马宪兵/ナイトメア/影の马宪兵/ナイトメア/影の马宪兵/ナイトメア/影の马宪兵
	（第三区域）ダ－クモス/ダ－クモス/ダ－クモス/ダ－クモス
	（第四区域）ガブリ草/ガブリ草/ガブリ草/ガブリ草
	（第五区域）ダ－クモス/グリ－ンワ－ム/ダ－クモス/グリ－ンワ－ム/ダ－クモス/グリ－ンワ－ム/ダ－クモス/グリ－ンワ－ム
	（第六区域）ナイトメア/オル/ナイトメア/オル/ナイトメア/オル/ナイトメア/オル
	（第七区域）ダ－クモス/ナイトメア/オル/影の马

了该系列的第1部（全4册），而近邻日本则在2003年由岩崎书店引进出版，并且由小说改编的TV版动画也由**テレビ**|京制作完毕于今年1月6日正式上映，漫画则在讲谈社的《Comic Bombom》上进行了连载。

与此相对应的，是擅长以热门动漫为题材改编制作游戏的NBGI于本月20日正式面向DS玩家发售了系列的第一部电子游戏作品——《拯救德尔托拉 七宝石》，游戏以小说故事作为剧本原型，讲述了在剑与魔法的世界，德尔托拉王国在王家代代相传，镶有七颗宝石的德尔托拉腰带的庇护下被和平统治，但突然出现的邪恶坏蛋影子王却分裂了神圣的德尔托拉腰带，阴谋侵占德尔托拉奴役人民，并将宝石全部偷走据为己有，美丽和平的德尔托拉王国由此陷落。16年后，为了拯救自己的国家和普天下热爱阳光与和平的人们，玩家将要扮演的铁匠之子利夫（**リーフ**）与王国卫士巴鲁达（**バルダ**）和在沉默之森中结识的野生少女茉莉（**ジャスミン**）三人在一张手绘地图的指引下展开了波澜壮阔的冒险。旅程途中将会遇到影子王设下的重重圈套和守卫着七颗宝石的妖魔鬼怪，玩家的最终任务则是将七颗宝石全部夺回，消灭影子王，解放德尔托拉王国。

制作名单

剧本：野岛一成（FF7、FF8、FF10等）
开发代表：上田晃（代表作光明之魂、Contact等）
企划：芝村裕吏（高达机动幻想、绚烂舞踏祭等）
音乐：崎元仁（FF12等）
美术：Yocky（阿瓦隆之钥）
原作：埃米莉·罗达（Emily Rodda），原名珍妮弗·罗（Jennifer Rowe）。她和她的两个弟弟在澳大利亚悉尼的北部海岸城市，她1973年毕业于悉尼大学英国文学专业，取得文科硕士文凭。因为一直爱好阅读，她毕业后很自然地就进入了出版行业，一开始她是一位出版社的编辑，后来成为“Angus&Robertson”的出版人。她的第一部作品《某种特殊》（Something special）出版于1984年，从它的出版可以预见她日后会成为澳大利亚成功的、多产的、多才多艺的作家。迄今为止，她已经为孩子们写了50多本书（其中有和他人合作的），并且她还用她的本名珍妮弗·罗为成人写了很多很畅销的神秘小说。她的儿童作品中，范围包括图画书和小说，其中比较知名的是获过奖的Rowan系列和著名的获得很大成功的《拯救德尔托拉系列》，该系列给她带来很多的奖项。她似乎凭直觉知道孩子们想读什么书。从1994年开始，她成为了一个全职的作家。她说：“我很幸运我有一份我非常喜欢的工作”。她的4个孩子，包括一对双包胎男孩，给了她很多创作的灵感。“我的所有作品中的人物没有一个是确切地像我认识的人，但他们又和我认识的人中有一定的共通之处”，每个人都从他或她自己的经历中汲取创作的源泉。当我要创作一个人物的时候我会观察他们、倾听他们说话，这些总是对我的创作大有帮助。对她的作品的一个很重要的影响是她对于传媒的了解，她的父亲是一个电视台的董事，“收视率”和对市场要求的极力推崇这些东西伴随着她的成长。她认为人们对于文学之外的需求和人们对于纯文学的需求一样的重要。1995年，她获得了颇有威信的“Dromkeen Medal”奖。获奖辞中提到她“保持了一个多产的写作表。在儿童文学领域树立了一个楷模”。总是和孩子们以及教育工作者们一起分享她对书本的热爱。



	宪兵/**ダークモス/ナイトメア/オル**/影の马宪兵
	（第八区域）**キネズミ/ミミック/キネズミ/ミミック**
	（第九区域）**キネズミ/ヒル**系何か/**キネズミ/ヒル**系何か/**キネズミ/ヒル**系何か/**ネズミ/ヒル**系何か/**キネズミ/ヒル**系何か/**キネズミ/ヒル**系何か/**キネズミ/ヒル**系何か
	（第十区域）影の**エリート**宪兵/影の合体宪兵/**ミミック/ダークモス**/影の**エリート**宪兵/影の合体宪兵/**ミミック/ダークモス**/影の**エリート**宪兵/影の合体宪兵/**ミミック/ダークモス**/影の**エリート**宪兵/影の合体宪兵/**ミミック/ダークモス**
	（第十一区域）影の合体宪兵/影の马宪兵
	（第十二区域）**ミミック**/影の**エリート**宪兵/影の合体宪兵/影の马宪兵/**ミミック**/影の**エリート**宪兵/影の合体宪兵/影の马宪兵
宝物	（第一区域）**みどりのコケ/レシピ**14/**みどりのコケ/レシピ**14/**みどりのコケ/レシピ**14/**みどりのコケ/レシピ**14
	（第二区域）**クモの**丝/回复の药/**むらさきのコケ/ゼアン**C/**ステーキ/クモの**丝/回复の药/**むらさきのコケ/ゼアン**C/**ステーキ**
	（第四区域）**アップルドリンク**/500G/**きのこ/スタンボム/チキン**/**にがおえかきのふで/アップルドリンク**/500G/**きのこ/スタンボム/チキン**/**にがおえかきのふで**
	（第五区域）锻冶场/无敌の药/无敌の药/无敌の药/无敌の药
	（第七区域）**さくらんぼ/デルの**胸当て/银/**クリアン**C/若き日の**アンナ**C/**さくらんぼ/デルの**胸当て/银/**クリアン**C/若き日の**アンナ**C
	（第八区域）**グロック**C/**ヘンシンボム/むらさきのコケ**/100G/**グロック**C/**ヘンシンボム/むらさきのコケ**/100G/**グロック**C/**ヘンシンボム/むらさきのコケ**/100G/**グロック**C/**ヘンシンボム/むらさきのコケ**/100G
	（第九区域）**シシカバブ/アップルドリンク**/500G/**クモの**丝/回复の药/**レシピ**15/**シシカバブ/アップルドリンク**/500G/**クモの**丝/回复の药/**レシピ**15/**シシカバブ/アップルドリンク**/500G/**クモの**丝/回复の药/**レシピ**15/**シシカバブ/アップルドリンク**/500G/**クモの**丝/回复の药/**レシピ**15
	（第十区域）锻冶场/**ハチミツ/レシピ**16（光の**シャボンパイプ**）の**シャボンパイプ**）/肉/500G/**トロピカルジュース**/回复の药/**ハチミツ/レシピ**16（光の**シャボンパイプ**）の**シャボンパイプ**）/肉/500G/**トロピカルジュース**/回复の药
	（第十一区域）若き日の**ジャード**C/**ポンチョ/ハイビスカス**/健康**ドリンク**/若き日の**ジャード**C/**ポンチョ/ハイビスカス**/健康**ドリンク**
	（第十二区域）若き日の**エンドン**C/**バナナ**/若き日の**シャーン**C/若き日の**エンドン**C/**バナナ**/若き日の**シャーン**C/若き日の**エンドン**C/**バナナ**/若き日の**シャーン**C/若き日の**エンドン**C/**バナナ**/若き日の**シャーン**C
	（第十三区域）**プランテイン**C/回复の药大/**プランテイン**C/回复の药大/**プランテイン**C/回复の药大/**プランテイン**C/回复の药大
BOSS	**イカボッド**，如果注意诱导敌人攻击然后进行躲避将会使战斗变得很舒服，还有通过听音乐的变化也能提前避开敌人的重叠进攻。
BOSS	**デイン**，变成剑之后，要注意高速转弯中可能受到的伤害。
BOSS	**ファロー**，变身前从正下面普通攻击，等剑出现后下移回避，往左右移动可躲避雷击；变身后不停攻击手使之无法释放国际象棋的棋子；当消灭棋子后就可以攻击脸部了，如此反复。最大的马驹子出现的瞬间，那个以外抨击动了一次之后。因为时常脸来下重复攻击就行了。
本章结束	游戏自动存档/可以前往新增加的舞台“梦幻の塔”。

隐藏情节

グランドファーム	第3章结束后出现。可以帮助农场主人消灭敌人，不过通常需要每隔一天才能进行，玩家也可以变更DS硬件的时间设置使敌人出现。
一周目的敌人	**火ぶくれマン**（随机）
二周目的敌人	赤**ヘビ/グランドサーペント**（随机）
1周目收获的农作物	小麦×10
2周目收获的农作物	**かぼちゃ**×10
宝物	小屋入口可获得**ジャック**C
モキートの馆	第6章结束后出现，玩家要正确回答出10道问题。
1.**ゾウが**游**んでいたのは**？ 缟々の玉（左）	
2.本物の**ネズヌクはどれ**？ 目が二つの**バイコルヌ**装冽虫遥	
3.本物の**マナスは**？ **モヒカン**（中）	
4.食堂に饰**ってあった**绘**は**？ **マドレットの**绘（左）	
5.正しい**リーフはどれ**？ **マント**前开き、 分け（中）	
6.正しい**バルダはどれ**？ **の**毛中**ぐらい**（左）	
7.正しい**ジャスミンはどれ**？ 半袖长 （右）	

8.城の卫兵**をしていたのは**？ 金**ぴか**（左）	
9.本物の影の大王の**マークはどれ**？ 五本指、目が**パッチリ**（右）	
10.**リスメアの**町で**ジャスミンがルーレットで**贯**った**のは何？ 木雕**りの**鸟（中）	
出现的敌人	**ジンジャークッキー**/火**ぶくれマン/ミミック**
宝物	**レシピ**13/**モキートアーマー**/肉/**ミキータ**C/**モキート**C
梦幻の塔	二周目出现。共100层，地形随机，每10层有一个BOPSS战。
宝物	（20层）**イエロードラゴン**C/（40层）**レッドドラゴン**C/（60层）**ダークドラゴン** C/（80层）**グリーンドラゴン**C/（99层）**ブルードラゴン**C/（100层）**デルトラ**全曲集
本章结束	可前往“秘密の**オーディオルーム**”，在此欣赏游戏音乐。

如梦似幻的美妙世界，水精灵拯救七色之树

在遥远的彼方有个充满水与绿意的美丽世界，这个世界的伙伴在生命泉源的七色之树的围绕下，过着和平的生活。然而好景不常，相隔千年复活的魔王操控黑水污染了整个世界。被夺走果实而失去力量的七色之树，为了拯救世界，使出最后的力量生出小小的水精灵。游戏中玩家正是要扮演这个名叫Dewy的水精灵，为了取回被魔王夺走的七色果实，拯救被黑水污染的世界，展开了冒险。 □文/WiiBBS：Shinden

Dewy's Adventure™

主要杂兵一览

名称	危险程度	简单介绍
あかぼうしドロンコ	★	一般会大量出现，只会围向Dewy，用双手不停的污染，使Dewy缓慢损血。如果被它们围着了就发动地震，然后逃离或打掉，HP低
ドロンコ	★	会唆使其他杂兵向Dewy攻击，HP较高
アツチツチドロンコ	★★	ドロンコ类的中级品种，攻击方式与之相同，HP中等
スノードロンコ	★★★	ドロンコ类的高级品种，攻击方式则与上述相同，HP高
スピンドロンコ	★★★	无法移动，但会原地旋转，一般出现在必经路线，Dewy只有在它处于非旋转状态下，变为固态攻击方可消灭，HP一般
ゲボツツ	★★★	会无限制造黑色杂兵或蓝色杂兵，在火山关还会喷出爆炸岩，无法直接对Dewy造成伤害，但尽量优先攻击之，HP一般
ガチンコ	★★★★	会快速移动并咬向Dewy，比较麻烦的一种杂兵，经常是大量出现，HP一般
ガチンコ（オス）	★★★	属于固定路程的巡逻兵，时刻张开大嘴咬着，无法攻击，只有躲开
バツクンプー	★★★★★	会不停地跟随Dewy，抛下炸弹或ガチンコ或毒液，是相当麻烦的杂兵，在后几关才会出现
ボンコ	★★★★	不会移动，一直向Dewy吐出炸弹，比较麻烦的杂兵，在后几关才会出现

可获物品一览（表）

名称	作用
被困伙伴	每一小关共有100个，只对关卡评价有影响，对游戏攻关没有任何影响
被困伙伴群	液态下才能解救，共有8个，在某些地点可以开启机关
宝箱	特定条件下出现，液态攻击开启，一般是对Dewy有利的物品，也有可能出现炸弹
水滴	恢复一颗水滴（即Dewy的生命值）
彩色水滴	恢复至生命值全满状态
心之碎片	每小关一个，消灭XX杂兵出现，每四个就会增加Dewy的生命上限
圆形水滴	给予Dewy二次生命的机会，对攻关很有帮助
钥匙	能够开启关卡中的锁，大部分属于攻关必备品
写真影片	一般在每个大关卡的第四小关出现（第一大关除外），属于收集物，对攻关没有影响
无敌水泡	一定时间内使Dewy处于无敌状态

游戏操作详解

基本操作方式为横握右手手柄，控制角色移动需要倾斜手柄来完成。手柄上下晃动能够产生风，左右或前后晃动则会出现地震，A键按住不松则是恢复水平面。手柄的十字键，上下分别切换为气态和液态，切换为这两种形态只能维持十余秒。（另外，冰岛关无法变为气态，火山关无法变为固态。）基本上来说，1是攻击，2是跳跃，不过由于三种形态的操作方式有很大的不同，请看下表的详细介绍。



液态，在地面时1无作用，2为跳跃。跳跃后按1则是迅速垂直下坠，附带较弱的攻击力。此为基本状态，攻击力很弱，可用于跳跃定位。



气态，2无作用，1则是攻击，可以按住不松进行蓄力扩大攻击范围，同时其中在范围内的杂兵头上会有个小黄色三角表示。由于处于漂浮状态，故无法移动。



固态，2为旋转攻击，1是跳跃，跳跃中连续按三次2键可以形成连击。较难控制的状态，移动速度很快。由于攻击方式多且攻击力高，一般用于对付杂兵的情况。

七大关卡游戏难度各有高下 熟练掌握操作才能得到最高评价

游戏中总共有7个大关卡，前6个大关各有4个小关和1个BOSS关，第7大关则是最终关BOSS。每打败一个关卡boss后，就会取回一颗七色果实。

关卡评价分为A、B、C、D，普通关卡上以关卡消耗时间，解救伙伴的数量或受到的伤害量作为评价依据，而BOSS战关卡的评价还与自身受到伤害量有关。



绿岛

1-1 难度★

由于是第一关，属于游戏的上手关卡，一路上都有非常详细的介绍，囊括了游戏中的各项操作。首先拿到宝箱里的写真，之后会出现杂兵，需要玩家依次按照介绍的攻击方式来进行击杀。首先要变为固态利用跳跃攻击，然后是固态旋转攻击，变为气态利用蓄力攻击。接着是先用闪电攻击使杂兵麻痹，再用其他攻击瞬杀。完成上述要求后，地面的机关就会出现，这样的图案表示，要用

Wii	本刊译名：水晶迪依大冒险			CERO A
	KONAMI	6090日元	2007.7.26	
动作冒险	DVD	日版	1-4人	——

液态的攻击开启。进入喷嘴，会有提示要上下摇动手柄将Dewy弹出，来到另外一块陆地。沿途解救被困伙伴，消灭路上的杂兵，注意旁边有块，有若干被困伙伴，想要完美收集的玩家就得跳过去，小心不要掉下悬崖。进入后面的喷嘴弹向上面的地方，消灭出现的杂兵，得到本关的心之碎片。继续向前走会看到一个小水池，在这里变为固态，使水池结冰，从冰面上过去，尽快跳到地面上，过去后就看到本关的结束点。结束点后有不少的被困伙伴，要完成收集就过去一趟吧。

1-2 难度★

沿着箭头向下方行动，将路上出现的杂兵解决，滑下去会遇到大量杂兵，小心处理。再向前走会发现一个宝箱，里面是能使Dewy进入无敌状态的物品。从宝箱这里向右走有一条隐蔽的路线，消灭掉那个杂兵，会出现浮台，过去可以救到大量被困伙伴。弹回来后，滑下去继续行动。下来后会出现大群杂兵，消灭之，得到本关的心之碎片，继续前进会来到另一个滑坡，滑下去后就可以看到本关的结束点。

1-3 难度★★

本关的地形由很多小块陆地构成，比起前两关稍微复杂了些。开始后尽量救出伙伴，向前走会遇到一个水池，可以变固态直接从冰面上过去，也可以沿着水池下方的小道行走。被弹到目的地后，向箭头所指方向前进，这里的下面是没有路可以走的。弹到第二个目的地后，向上方走，要多多利用跳跃移动，如果难以控制就按住A键固定位置，再继续向上跳。有信心的玩家朋友可以直接从弹性蘑菇利用液态攻击二次跳跃，能达到很高的高度。走到最上方会发现一个锁，背面有几根木桩挡住了去路。利用旁边的喷嘴，弹到上面的陆地，向箭头的反方向走，将杂兵全部消灭掉，得到本关的心之碎片，打开宝箱发现了钥匙，这时先不要原路返回，继续向上跳，有几个伙伴可以救之。其中有一处必须要利用弹性蘑菇，进行液态攻击二次跳跃才能跳上。返回开锁。就可以到达中boss处。

中boss是个巨大的绿色ドロンコ，这时任何攻击都对boss没用，只有在boss跳起落地时才会出现破绽，这时赶快用固态的跳跃三连击进行攻击，如此反复即可击败它。

之后后面的路开启，继续前进。小心中间的路比较难以掌握平衡，过来后就到达关卡结束点。

1-4 难度★★

注意不要落入水里了，消灭出现的4只杂兵，地面的机关会打开，开启机关，进入喷嘴到达另一块陆地。前进到上方后，消灭所有的杂兵才会出现机关，机关上的红色图案表示要用固态的旋转攻击开启。继续前进，打掉杂兵会得到本关的生命碎片。之后出现的机关图案，表示要上下晃动手柄，产生风才会开启。开启机关出现浮空的移动平台，看顺时机跳到上面，待平台移动过去后再跳过去。消灭掉出现的杂兵，变为固态滑下去，注意要提前跳到地面。消灭掉出现的杂兵，又会出现一个机关，这样图案要变为气态用闪电攻击开启。这里的两个喷嘴可以救到数个被困伙伴。继续变为固态下滑，之后全部是单一路线，走了一会就能看到本关的结束点，进门准备本关的BOSS战。

1-5 BOSS关卡 难度★★

BOSS是个被污水占领的特大号花瓶，它的攻击技能有下面几招：

1、"8"字形移动，边移动边放出毒气。对付方法：在上边或下边变成气态即可轻松躲开。

2、在地图中心处进行空中急速下坠，附带360度扩散毒气。对付方法：离开毒气的范围即可。

3、下坠后会掉落大量的炸弹，较难躲避。对付方式：远离地图中部。

至于攻击boss，无法直接攻击，只有在它下坠后出现的短时间眩晕，这时利用固态的跳跃三连击攻击，就会从天上掉下大水滴，这时迅速进入水滴，被水瓶吸入，上下摇动手柄，Dewy会和大量水喷出，能对boss造成很大的伤害，如此反复几回合即可顺利解决它。

战胜BOSS会得到七色果实的绿色果实。

森林

2-1 难度★

沿路过来，遇到一个大树桩，进去后要不停的上下晃动手柄，产生风可以使平台上升。从这里出来后，继续前进，消灭路上的杂兵。这里有两条路线，先说正常的路线：开启机关，会使后面挡路的木虫摇摆起来，利用木虫摇摆的间隙走过去，消灭遇到的杂兵，正好得到本关的生命碎片。在机关前用气态的蓄力攻击将机关开启，找准机会冲过去；另一条路线则是在之前的机关处向下跳，注意路很窄，小心通过，刚过去时会遇到一个杂兵，消灭后会出现宝箱，里面是开锁的钥匙，务必得到。上面的平台会出现5个杂兵，轻松解决之，开启机关会将后面挡路的木桩消去。这段路相当窄，如果不是为了收集的话建议走正常路线，过去后就与之前正常路线所到的地方了。到达这里可以发现树身上有个奇怪的东西，很像猫头，有个粉红色的舌头，这里变成气态，会让那些"舌头"全部变大，然后马上变回液态向上跳去，注意这些"舌头"是有时间限制的，要尽快跳到上面去。在中间的树桩处休息片刻，继续向上走，就会到达关卡结束点。

2-2 难度★★

刚开始时，玩家就会发现本关出现了旋转的平台，要顺利通过这些平台，不能靠硬闯，等待恰当的时机过去才是上策。走到大木桩上会遇到大群狗杂兵，最好用气态的闪电攻击和固态的旋转攻击迅速消灭它们。消灭掉杂兵拿到心之碎片后，挡路的木桩也会消失，进入大树内部掉到下面来，会遇到ガチンコ（オス），利用空位躲开，开启机关将上方的木桩消去，从带箭头的弹簧处上去。黄色ドロンコ要注意，它们是固定位置、无限出现的，专门阻挡Dewy前进，并且无法攻击。玩家只有尽快从空隙处过去，被挤到了可要小心掉下悬崖。另外，在这里的下方，有小块隐藏的平台，不少被困伙伴在那里，还会发现一个宝箱，里面是增加一次生命的好东西，尽量得到，再向后走就到了本关的结束点。

2-3 难度★★

本关出现了吊绳，从地面的红圆点处垂直跳跃便可吊上，Dewy可以吊在上面来回移动，要从上面下来转换形态即可。与之对应的，吊绳上也会有阻挡Dewy移动的木板或刺球，务必跳过或躲开。顺利吊上第一根吊绳后，无视下面的杂兵继续前进吧，从第三根吊绳下来，又有两条路线，可以选择直接从吊绳跳到后面的吊绳去，节约时间；也可以选择走下面的路线，虽然地形稍微复杂，但能够救得大量的伙伴，难度也不大。消灭杂兵得到本关的心之碎片，继续往前走就到了本关的中boss战。

中boss是个骑着青蛙的ドロンコ，他的攻击只能依靠青蛙的舌头，由于范围很小，基本可以无视，可以一直处于固态用跳跃三连击攻击。

继续前进，Dewy要依次通过三座用机关开启的彩虹桥，注意这些桥都是有时间限制的。第一座彩虹桥很简单，一条直线，没什么好说的；第二座稍有弯度，但是不大，可以选择移动过去，也可以从第一个弯处直接跳过去；第三座难度就有点大了，最好是掌握好平衡尽可能快地通过，当然如果想追求刺激，也可以选择在第一个弯处向右下斜45度角跳过去，之后就到了本关的结束点。

2-4 难度★★

本关又出现了个新鲜玩意，暂时称它为转筒吧。玩家从转筒上面通过时，要看清楚它的转动方向，要向其相反的方向移动，不然很容易掉下去。刚开始的路上会出现10个杂兵，将它们全部消灭，便可使第三个转筒上面阻挡隐藏路线的木鱼开启，这样可以去上面解救伙伴了。继续向下走，会看到吹风石，站在风口下面变为气态便可被直接顺风吹到下一地点，而后面的吹风石群中部则有不少待救的伙伴，倘若要100%收集，推荐在吹到一定位置时变为液态再攻击即可安全着陆。之后要消灭出现的杂兵才能消去挡路的木桩，同时拿到本关的心之碎片，Dewy的生命值会增加到5颗水滴。继续向前走，来到一处用闪电开启的机关。这里由于游戏视角的原因，要极其谨慎地进行跳跃移动。将前面的杂兵全部消灭掉，中间那个机关就会开启，会出现一条通往一个宝箱的地方，宝箱里有影片，务必得到。之后消灭洞口的杂兵就可以过关准备2-5的BOSS战。

2-5 BOSS战 难度★★

BOSS是只相当大的螃蟹，开始它会吸附在天花板上，留下一根触须在下面晃来晃去，若被抓住了，上下摇动手柄即可摆脱。地面有四个机关，全部被开启后，地面的中心处会出现一个光柱，走到光柱上面Dewy会变大，被BOSS的触须抓住，上下晃动手柄将BOSS拽下来后，这时它会出现短时期的眩晕，赶快变为固态用跳跃三连击攻击，最多能打两个三连击。两个回合后，BOSS就会落到地面，在原地转圈。这时地面也会因为BOSS下来而塌方，减少Dewy的移动面积，这样对于躲避它的攻击有不小的影响。当BOSS的四只脚移动时，会对Dewy造成伤害，所以在开启机关时，尽量保证自己生命。全部开启后，中心处的光柱就会突出，使BOSS被弹起，造成眩晕状态，同样利用固态的三连击攻击，两回合便可结束战斗。

战胜BOSS会得到七色果实的蓝色果实。

冰岛

3-1 难度★★

这一大关卡是在冰大陆进行，故无法变为气态进行闪电攻击，开始游戏就会出现这样的提示。上面的机关暂时无法打开，先向下走，注意如果不小心落下水，要迅速变为固态，寻找这样的绿色平台，再变为气态就可以跳上地面。在断桥面前变为固态可以使桥恢复，从冰块上穿过吧。消灭前面的杂兵，得到本关的心之碎片，刚开始的机关就会出现，需要将手柄前后摇动，用地震来开启，里面的宝箱是锁的钥匙，返去取得。拿到钥匙会出现三个杂兵，轻松消灭后，会出现一个浮游台。过去打开锁后，大堆的冰块要变为气态才会消失，利用这点时间迅速通过。到达箭头处，先变为气态，让右边的浮游台浮上来，再跳过去，本关有不少被困伙伴在水面上，需要玩家变为固态才能顺利救到。继续前进，来到一块小陆地，将出现的杂兵全部消灭，后面的一处机关会出现。先按照箭头方向继续走，在遇到这类有个绿色

最详细攻关难点一次公开，滴水不漏

标志的浮游台，可以上下晃动手柄使其短时间升起，要多多利用这一功能。继续向前走，就会到达本关的结束点。

3-2 难度★★

开始游戏，先不要顺着箭头的方向前进，将开始点后面的两个杂兵消灭掉，会出现一个浮游台，从上面过去，会发现一个被木桩档住的宝箱，消灭掉出现的杂兵就能打开宝箱，里面是增加一次生命的好东西，不要错过了。拿到后返回到开始点，按照箭头的顺序前进，消灭沿路遇到的杂兵，在拿到本关的心之碎片后，后面的浮游台会开启，继续前进。到了中间的悬台上，可以利用冰块瞬间消灭掉所有的杂兵，以这里为中点，向右边走是正确的路线，而下方则有块小平台，有几个被困伙伴，注意小心大群杂兵。从正确路线走过，将所有的杂兵消灭，会出现装有钥匙的宝箱，打开锁后继续前进，再过去就到达结束点了。

3-3 难度★★

刚开始消灭出现的杂兵，旁边的机关就会出现，开启了后面的浮游台，从右下方跳过去，消灭挡路的杂兵，可以跳到上方的大冰块上，救下伙伴，后面的浮游台就浮起了。先从左边过去，消灭所有的杂兵，得到本关的心之碎片。返回，从大冰块的上面过去，这里的连续浮游台要小心移动，若不小心落水，迅速变为固态，向最下方移动，会有个绿色平台，可以变为气态使水面上升，跳回地面。之后利用风使其浮起，到了一个小块陆地，与中boss开战。

这个像蛇一样的中boss会吐冷气和吐冰块，主角无法直接攻击它。在它吐冷气的时候，Dewy变为固态用旋转攻击就可以免疫冷气。当它吐冰块的时候，则用旋转攻击将它吐出的冰块弹回去，这样就能对boss造成伤害，反复几次就解决掉这个简单的boss。

打败中boss，右边的浮游台就会浮起，沿着箭头指示的方向就到了本关的结束点。

3-4 难度★★★

刚开始消灭出现的杂兵，后面的机关才会出现，顺便得到本关的心之碎片。开启机关，消去挡路的木桩，尽量一次从这3个浮游台跳到那边的陆地上，否则从头再来不容易掌握第三个浮游台的移动位置。到了这里会出现大量杂兵，将所有杂兵消灭后，上方的浮游台升起，不过这里要先走下面，拿到宝箱里的钥匙后再从上面上去。滑下来后，打掉出现的杂兵，利用喷嘴，而之前看到的机关也出现了，从这里回去，打开机关吧。后面可以救到大量的伙伴，消灭路上的杂兵还能开启后面的一处浮游台。在喷嘴处向右边前进，会来到一块大冰块面前，而后面则有大量的轮胎滚下来，消灭掉出现的杂兵，前面的一排冰块会变为可融化状态。这里先要看准下滚的轮胎，上下摇动手柄产生风，将浮游台吹起来，再变为气态使冰块融化，轮胎就会滚过来砸碎挡路的冰块了。开路完毕，变为气态迅速跳过去吧，在爬山的时候小心不要被轮胎砸到，在结束点的旁边，在那几个被困伙伴上下摇动手柄产生风，可以使之前打开的浮游台升起，从这里下去可以得到一个宝箱，里面是增加生命的物品。原路返回，准备3-5的BOSS战吧。

3-5 BOSS战 难度★★★

本关BOSS是一个冰妹妹，她有以下几种攻击：

1、两重连续冰块突起，自动向Dewy位置两方向攻击。对付方法：液态下，看到冰块突起就跳起向外移动即可轻松躲开。

2、慢速旋转冰刀，位置固定。对付方法：可以跑到角落里躲开，也可以在中心处躲避，不过这样稍有难度。

3、高速冲撞，位置固定。对付方法：只有折射光线射在她的保护圈上才会出现这样攻击。左右来回移动即可躲避，注意不要掉到水里。

由于BOSS随时在外圈移动，无法直接攻击。玩家要用旋转攻击将天上落下的冰块撞向BOSS，这时BOSS会将冰块掷出，再旋转攻击反弹回去，会暂时打掉BOSS身上的保护圈，这时迅速变为气态，移动到出现的两条彩虹的交点处，这样就会折射一条彩虹到BOSS身上，将其牵引住，这时迅速左右摇动手柄，将BOSS砸向左右两边的墙，便会徐徐少血。一般来说，3-4个回合便可解决掉BOSS。

战胜BOSS会得到七色果实的青色果实。



洞窟

4-1 难度★

这一大关有很多岩石，以及许多骨头样的滑道。这一关开始就有这样一个，迅速滑下去，最下面是个小水池，需要变为固态跳过去，在陆地上休整片刻，继续向下走，这里的水池上有个机关，开启后可以跳过去救到若干伙伴。之后返回，继续前进，从吊绳上一直过去，开启水里的机关，从右边过去。两个大滚筒一定要小心通过，消灭对面的杂兵后，右边的平台会升起，同时得到本关的心之碎片。后面的路都是单一路线，走到有大量杂兵处，全部解决就会开启后面的弹簧，向后走，跳上吊绳可以去救到不少的伙伴，下来后就到了本关的结束点了。

4-2 难度★

本关出现了火盆，Dewy可以穿过并且熄灭火盆，在接下来的关卡里，有火盆的地方就必定有机关。将本关刚开始的两个火盆灭了会出现一个宝箱。滑下一条长长的通道，消灭掉出现的杂兵，通过弹簧来到上方。这里出现了挡路的大岩石，需要用地震来使它们破碎。继续前进，通过了好几条吊绳后，又经过不少滑道终于来到了地面。消灭所有的杂兵，后面的木桩便会消去，顺便拿到本关的心之碎片。同样用地震使挡路的岩石破碎，继续前进。沿着下滑的路将4个火盆灭掉，滑到底处，清理掉杂兵就到了本关的结束点了。

4-3 难度★★

本关正确的行进路线是向右，不过在走到一半的时候，会发现一个长滑坡，熄灭滑坡上的火盆，再滑下去熄灭另一个，就会出现宝箱，里面是增加一次生命的物品。利用吊绳和喷嘴返回，继续朝右边走，注意不少扔炸弹的杂兵背后都有可以破坏的岩石，有不少被困伙伴在岩石的另一侧。一直走到最右边，先向上，破坏掉岩石，消灭里面的杂兵，拿到本关的心之碎片，再向下走，就遇到了本关的中boss。

这个boss是个会潜入土里的大型ドロンコ，会不断地向Dewy靠近，用长满刺的头部进行攻击，利用跳跃或变为气态就能躲开。当BOSS从土里钻出来的时候，立刻变为固态，boss就会被冻住，这时展开攻击，不消几个回合就能结束战斗。

之后旁边阻挡的木桩会消去，变为固态一直向下滑吧，一定要在中途停留一下，不然变为固态的时间不够一直滑下去。到最下面，消灭出现的杂兵，就看到了本关结束点了。

4-4 难度★★

刚开始游戏就遇到大量杂兵，全部消灭后，弹簧即能使用，顺便拿到本关的心之碎片。利用弹簧上来，先别急向上走，变成固态向右边走，会见到宝箱，里面有写真影片。从弹簧上去，变为固态向右边走，这里的地形类似滑板表演，玩家也同样要像玩滑板那样让Dewy到上面去。后面的路程就比较轻松了，连续的弹簧，不时的变为固态从水面过去，等等。前进了一会看到一个火盆，灭火后迅速向前走，从弹簧上去会再看到3个火盆，全部灭掉就会出现另一条路线，过去可以解救伙伴。最后Dewy会来到一个大圆环，四周各有一个火盆，一一将它们熄灭，会出现新的路线，继续前进，在消灭了一批杂兵后，就可以看到本关的结束点了。

4-5 BOSS战 难度★★★

本关的BOSS是一只大蜈蚣，它的周围有4个巢穴，开始会一直喷出毒液，需要先将巢穴打掉。这样一来，蜈蚣就无法钻入巢穴里，一直在地面蠕动，并且身体会不时地喷出毒液。他的牙齿会一直咬向Dewy，注意躲避，如果不小心被咬进去了，及时上下晃动手柄就能逃脱。要击倒它，先要将它的身体全部打掉，利用固态的跳跃三连击尽快地打掉它的身体，四段身体打掉后，BOSS就只剩下一只头了。这时它会从天上撒下很多毒液，并朝Dewy所在位置咬下来，由于力度过大会嵌入地板里，这时使用固态三连击攻击，反复四个回合结束战斗。

战胜BOSS会得到七色果实的紫色果实。



高空

5-1 难度★★

一开始跳到上面，会看到有许多轮胎向右方滚过来，所以过去的时候要小心不要被撞下去了，直走到尽头有一批被困的伙伴。在吹风处变为气态飘过去，沿路走过去，将出现的杂兵消灭掉，会发现没有路了，而外面飘着几个平台。这里要变为气态使它们飘过来，再迅速变为液体跳过去。击败杂兵后又会出现刚才的那些平台，这里平台并没有连起来，而有规律的排成在一起，首先变为气态到达第一个平台，变回液态等待它归位。归位后，变为气态，第二个平台会缓慢地移过来，正好移到气态的脚下，变回液态下来，重复这样的步骤就能顺利到达上面的地面。继续前进，又来到刚才本关开始的场景，在这里的中部可以看到下面有隐藏路线，有大量待救伙伴。向右边继续，消灭掉这里所有的杂兵可以看到，出现了一个宝箱，顺便拿到本关的心之碎片。打开宝箱会得到一把钥匙，变为气态开启机关，再经过几个弹簧就到了本关的结束点了。

5-2 难度★★

刚开始的道路相当狭小，通过的时候要特别小心，挡路的小轮胎用固态攻击即可打碎，而大轮胎就必须从侧面将之“推”下去。再经过黄色的ドロンコ时候要小心不要被它们撞下悬崖，之后的路边也会出现类似的东西，摸清规律再继续前进。继续前进会发现有很多空中小平台，它们之间被会掉落的浮游台连接着，在走这些小平台时，除非是走到尽头，否则只能前进不能后退。以下是这里的简陋图：

其中，左上角是往回的一条路，可以救到伙伴。想要继续攻关就直接走下面的路，如果要救齐所有的伙伴，在这里就要把所有的小平台全部去一趟，并且消灭所有的杂兵。

继续向前走会来到一个大水池，中间有个时而旋转的挡板，板上有个小洞，看准小洞的位置变为固态，从小洞处穿过去。向前走打掉杂兵，拿到心之碎片，再走一点就看到本关的结束点了。

5-3 难度★★

本关一开始就出现了大型谜题，首先解救被困伙伴群，并消灭出现的杂兵，左上方的机关就会出现，跳到左下的第三个机关（左起，下同）上，会开启通往左上的路。开启左上的机关后，右上的机关才会出现，跳到右下的第一个机关，开启通往右上的路。将右上的机关打开后，挡路的木桩才消去，得以前进。这里的路上会不停地有轮胎滚过来，尽快过去，在路边躲轮胎的碾压。走到尽头就会来到中boss战。

这个boss是个机器人，别看他块头大，其实很笨。他有几种攻击方式，一是走到Dewy身边，进行“扫地”，跳向外边即可轻松躲开；另一种则是双手向前发射炮弹，这招是boss针对Dewy气态才会使出的；还有一种是放电攻击，Dewy的攻击虽然无法对其造成伤害，不过正是依靠boss的这招放电，立刻变为气态，boss放出的电会被Dewy吸收，再自动释放出来，三次之后，boss就粉身碎骨。毫不夸张地说，这个机器人是游戏所有boss中最容易的。

继续前进，一路解救被困的伙伴，消灭前面的地方，得到本关的心之碎片，就看到了结束点。在得到心之碎片的下面一下可以跳出去，有一条隐藏的路线，可以救到伙伴。

5-4 难度★★★★

本关难度突然加大，刚开始空中浮动的平台，居然跟Dewy的移动方向是一致的，这样一来，玩家的控制就要万分谨慎，过去后就会发现本关的第一个谜题，简单一点说，猜下面的机关一次就好了；要说清楚的话，那三个石柱上的脸相都注意到了吧，只要让三个红脸全部朝外，就能开启了。继续出发，又会遇到开始的那个浮游台，这里要稍微难一点，推荐方法是，向外跳，然后手柄向后倾斜，即可顺利上去。将出现的杂兵消灭掉，第二个谜题就出现了，下面机关开2次，上面机关开3次即可破解。向前走来到第三个谜题，这个的破解方式就靠玩家自己尝试，这里有两条路线，都能够走到结束点去，只不过从喷嘴这里走，可以救到更多的伙伴。笔者就将门后的路线说一下，喷嘴靠玩家自己去尝试。从门过来，可以看到一个类似书柜的地形，而每一层都有一本类似书的大木块，这些木块也跟着玩家倾斜，要顺利地向上跳去，最好是慢慢移动，选好位置向上跳。向左上方走，开启机关，从喷嘴飞到书柜的另一边，消灭掉出现的杂兵，顺便拿到本关的心之碎片，下来朝右下方走，消灭掉出现的两个杂兵，开启后面的机关，走过一条相当危险的路，就到了本关的结束点，准备5-5的BOSS战。

5-5 BOSS战 难度★★★

这个BOSS是个大型木乃伊，有两种形态。第一形态是BOSS控制的大棺材，以下是它的招式介绍及对付方法。

1.召唤鬼怪四处移动。对付方法：变为气态即可轻松躲过。

2.随机落下可以射出四方向射线的方块。 对付方法：尽量走到这些方块的45度方向位置。

此形态下，气态的闪电攻击会被两边的法杖吸收，所以，要当它落在地上时用固态的跳跃三连击攻击。将它底部的石板打破，就会出现第二形态，也就是BOSS的木乃伊真身。

1.扔出手中的法杖，在空中旋转一圈后回来。对付方法：由于无法预测是空中攻击还是地面攻击，所以建议变为固态躲远一点。

2.朝Dewy方向法杖乱舞。

3.朝Dewy位置伸长手。

木乃伊形态下无法直接攻击，当BOSS使出NO.2招式时，立刻变为闪电使其麻痹，然后用固态三连击攻击；或者当BOSS使出NO.3招式时，快速冲到BOSS身边进行固态三连击。几回合后就会消灭掉BOSS。

战胜BOSS会得到七色果实的黄色果实。



火山

6-1 难度★★

火山关的第一小关，一开始游戏就会提示无法变为固态，少了强大的攻击力，在本大关可要处处小心了。灭了开始的四个火盆会得到一个水滴，不过由于上方一直在掉落爆炸岩，还是走为上策。降低温度使岩浆变硬，跳下来，会发现一个新机器，作用是将Dewy带到下一块陆地，需要Dewy用液态攻击方可启动，所以玩家要看准时机上去。熄灭火盆开启后面的道路，继续前进。利用气态的闪电攻击将出现的杂兵变为麻痹状态，再用液态进行攻击，得到本关的心之碎片。墙壁上出现的东西，像个螺丝钉，Dewy要跳向中间的小孔，进入里面，然后上下晃动手柄就会将墙壁钻开。继续前进会看到一个锁，将旁边出现的杂兵全部消灭，就会出现宝箱，得到钥匙。这里的小火山需要玩家变为气态，被火山喷出的气体向上吹。到了上方就能看到本关的结束点。

6-2 难度★★

这关的路程基本围绕着小火山进行，一开始就要利用小火山到上面，在消灭出现的杂兵后，继续利用火山前进。走到一处有四个火盆的地方，熄灭它们会开启后面的，同时会出现两个宝箱，其中一个是增加生命的好东西，另外一个嘛，请玩家自己打开看吧。继续前进，来到另一处，消灭掉所有的杂兵，会出现机关，打开机关继续前进，同样干掉出现的杂兵，开启道路，得到本关的心之碎片。向前走，来到需要一次钻多个墙壁的地方，全部打通后过去，利用弹簧跳上去，进入喷嘴，被吹向了吊绳上，沿着吊绳滑下去，一直滑到尽头就到了本关的结束点了。

6-3 难度★★

本关想要拿到心之碎片，开头从凝固的岩浆滑下去时要注意，千万不要改变Dewy的方向，即手柄要水平放置。这样在掉到中部时，就会发现一个喷嘴，赶快跳到那里去，Dewy被弹飞至另一块小空地，再通过喷嘴到达另一处，这里有两条路可以下滑，先走左边，滑下去，消灭杂兵可以得到本关的心之碎片。再返回，从右边的路下滑就到了本关的中部，继续被吹飞到下面来，消灭掉这里的所有杂兵，开启后面的道路。这条路上会出现三个杂兵，每消灭一个杂兵就会开启一个机关，走到尽头会看到一个小火山，变为气态飘上去，熄灭四个火盆，就会来到boss处。

中boss是一只会喷火的怪虫，它会一边原地转圈一边喷火，这时只要保持在它的背后，同方向移动就不会受到伤害，或者干脆贴在boss身边，同样可以躲开它的喷火；而他喷出爆炸岩的时候，用下坠攻击将爆炸时间较长的那个打回去，就能对boss造成伤害，如此几回合即可结束战斗。

击败boss，刚才的喷嘴就能用了，直接飞到了结束点。

6-4 难度★★

一开始就变为固态，将岩浆凝固，向右上方走，消灭掉两个杂兵后开启后面的机关。继续前进直到遇到了沙罐和大量杂兵的地方，将它们全部消灭，后面的路就会开启。由于路上一直有大轮胎滚动，所以要快速过去，走到尽头处变为气态，被下面的小火山吹到上面去。继续从岩浆上下来，路上出现的杂兵先不管，不然变回液态就会掉进岩浆了。走到地面再慢慢收拾他们，开启后面的机关，拿到本关的心之碎片。上吊绳到另外一边，进入螺旋钉，一直钻到上面去。将这里的火盆全部熄灭，就会开启后面的道路。过去后就见到了本关的结束点了，准备6-5的BOSS战。

6-5 BOSS战 难度★★★

这个BOSS同样有两个形态，第一形态是只会喷火的大型毛毛虫，他只有两个技能。

1.喷出小怪。对付方法：推荐提前变为气态用闪电攻击，再用液态的普通攻击将之击毙。

2.喷火扫射。对付方法：用液态的普通攻击打住火苗，火苗会凝固，从这条路上去攻击BOSS的头部，就能对其造成伤害。

三次攻击后，BOSS就会进入第二形态，蜕化成一只火蝴蝶，它的攻击方式多了起来。

1.火焰龙卷风×4。对付方法：原地不动，4股风会从Dewy的身边过去。

2.岩浆翻滚。对付方法：只有变为气态，并且一直蓄力飞在高空才能躲过，这时地面就会留下5颗爆炸岩。

发现爆炸岩后，Dewy就要快速将爆炸岩打向BOSS，当它中了三颗之后，就会昏迷的用尾巴将Dewy抓住，这时使劲上下晃动手柄，将BOSS抓下来，然后尽可能多地攻击BOSS的头部，不出2~3个回合就能打败它。

战胜BOSS会得到七色果实的红色果实。



宫殿

7-1 难度★★★★

一开始先要进入三个房间，分别打三次中boss，从左到右依次是1 2 3关的中boss，并且一次要打两只，并且实力增加了一倍，中途还没有补给……玩家们好好加油吧。全部打完后出来可以发现开启了道路，继续前进，会看到一个宝箱，里面是满血恢复物品。之后来到的地方4 5 6关的中boss，同样一一灭掉，只不过这回的机器人boss只有一个，比较轻松。全部打完后又是相同的路，不过宝箱里是增加生命的好东西。走到一个门前，用吹风将门打开，进入，此关就完成了。

7-2 难度★★★

本关有一个摇奖器，用来决定Dewy的战斗对象，用液态攻击开始摇奖，随机与中BOSS、普通杂兵或关卡BOSS战斗。每次结束给予4颗水滴恢复，打完6次后本小关结束。

7-3 难度★★★★★

最终BOSS，果然是最后的魔王，个头是整个游戏中最大。同样，有两个形态，第一形态的攻击方式较多，以下一一叙述：

1.强力吹风。对付方法：90度倾斜手柄吧，一定要在液态下，不要被吹下去了。

2.死光照射。对付方法：只有两束，跟着走就不会被射到。

3.召唤无敌怪或释放冰块、爆炸岩及闪电。对付方法：前者只能躲，后者则要用固态的旋转攻击或液态攻击或变为气态将其打回BOSS，这也是攻击BOSS的最实用方法，如果反射闪电击中BOSS，马上过去用固态三连击攻击吧。其他情况下最好不要直接攻击BOSS，一来BOSS会经常跑动，二来对于强力吹风，固态下最容易掉下去。

将BOSS打掉一条血槽后，BOSS会变换攻击：

4.用巨锤砸地。对付方法：绕到BOSS的身后去，同时出现的小兵比较麻烦，找机会用闪电攻击将它们麻痹吧。

5.召唤黑洞。对付方法：Dewy和BOSS会不断地向外跑，这时一定要变为液态将手柄向右倾斜90度，BOSS在跑的时候会向Dewy丢爆炸岩，抓住机会把它打向BOSS，打中3次后，BOSS会被吸入黑洞，掉下来时会处于昏迷状态，这时马上变为固态用三连击使劲打。

好不容易将BOSS打败，这时它却变换了形态，变成了一只巨大的章鱼，足足有三条血槽。

1.吐黑水。对付方法：直线攻击，躲开即可。

2.双触手抓地旋转。对付方法：在其触手离开时才有可能将Dewy打飞，如果处于固态的攻击同时，就只会被原地打飞。

3.吐出大型炸弹。对付方法：看准炸弹的落点躲开即可。

此形态的BOSS攻击频率比较慢，在它没有攻击时迅速用固态三连击攻击吧，如果Dewy的血还多，就直接与它拼HP吧。这次战斗就算失败了也没有关系，有特定剧情出现：被Dewy救出的伙伴会全部出来鼓励Dewy，Dewy在大家的呼唤下站了起来，最后与所有伙伴变为一个巨大的水球，砸向BOSS……

THE END

鬼武者觉醒

第十三話

风丸使出秘剑水镜与丸目一同力竭倒地，本已处于下风的天海终于悟出水镜的奥义，千钧一发之际，天海舍生忘死夹住了秀次的刀，水镜映出秀次的内心，没想到秀次内心世界竟一片黑暗，正当天海万念俱灰之时，雏菊浑身浴血带着美树杀到秀次的身边……

□责编/小沛

"我们和丸目殿下一直在交手，丸目殿下身手非凡——但以丸目之身份与我们这等小儿交手是有失身份的，这定是幻魔迷惑，我要让他回复真正的武家精神。将幻魔震出体外。"

本已是体力极限的风丸，集中精神发动水镜，一边躲闪一边努力将丸目的真心映射在自己心中。正当丸目的剑正要刺中风丸时，一丝曙光射入了风丸的内心，使之心眼一亮。

"秘剑、水镜！"风丸用尽了最后一丝气力发动了绝学，眼前一黑就倒了下去。丸目也跟着失去意识倒了下去。

"风丸！"天海大叫，而就在此时，天海灵窍已通，风丸以身试法将"秘剑水镜"的绝学完全展示在了他的面前。

"好，我明白了，风丸。"天海缓缓站起。

"已经想通了要放弃了吗？"秀次狂笑道，斩马刀一个旋回，呼地砍了过来。

天海脚下纹丝不动，出乎意料地一把抓住了秀次劈过来的斩马刀，想来他早已将生死置之度外了，"我不会放弃的，这是我的使命，我一定要将你重新变回人身，哪怕就是拼了性命也在所不惜！"

秀次一声冷笑，斩马刀上力道加重，逼向天海，如泰山压顶。

天海只觉五脏翻腾，口中直流出鲜血来，双目欲裂，但天海竭力保持内心的平静，并试图召唤出精神之镜。作为一个净化师，其精神力是超于常人的，天海的心镜中渐渐映出秀次的内心世界！

但是，忽明忽暗，极不稳定，惊涛骇浪中最后竟是一片黑暗，秀次的内心充满了对秀吉的愤怒，如同一只发狂的野兽只有仇恨，只有吞噬人的欲望。这完全就是幻魔一般的黑暗内心！

——输了！

就在此时，幻魔组成的森严壁垒突然被冲出一个缺口，污血横飞，饶是秀次一时之间也不禁回头一望。

一个中等幻魔如着了魔一般不动了，一柄大身枪穿过它的心从背心透过来，幻魔轰然倒地，站在其身后的正是雏菊，握着长枪，全身已经被鲜血染红，娇喘不断，而她旁边就是美树！

美树踉跄着来到秀次身前，跪在地上。

"美树你这是怎么了，我不是叫你在上面等我吗？"秀次慌乱地道。

美树梨花带雨，一字一句地道："大人，您就住手吧！您内心的苦痛，美树都知道。您的愤怒，您对天下的期望，我全都知道。"

美树泪流满面，颤抖着说道："但在这个世上，生活着无数的普通人，他们只想要平平安安地活下去，您不也有这样的想法吗？和母亲，和我一起安乐地生活下去。现在为什么要破坏这一切呢？如果您真要这么做……那么您就先把我杀了吧。"

美树情真意切地呼唤使秀次的内心发生了变化，那黑暗的火焰开始摇曳。

"美……美树！"秀次的声音充满了痛苦。

美树必死之心带来的呼唤，使秀次的人性得以复发，秀次恍惚之中不禁想起了以前的种种往事，神驰往日，那一幕幕温暖的画面浮现在脑海中。

一时间幻魔之心与人性之心发生了激烈的斗争，秀次痛苦地仰天大叫。

秀次的内心活动正反应在天海的精神之镜之中，机不可失时不再来，天海蓦地一声闷喝，并发动了秘剑水镜，如同黑夜里的一道闪电，一道心灵之光闪过，将黑暗的幻魔之心劈成了两半。

秀次的斩马刀掉落地上。

跪拜在地的美树一把接住了倒地的秀次。

——成功了！

天海无力地用锡杖支撑着身体，阿伦也靠在墙角，嘴角泛起一丝无力但却很是灿烂的笑容。

幻魔大军一下子灰飞烟灭，众武者虽然损伤惨重，但一时没了眼前对手，竟一个个都呆了。

这场战斗终于胜利了，秀次也得救了。

"功亏一篑，看来我们得再想其它办法了。"一个声音飘到了天海耳里。

天海凝聚最后一丝精力，终于搜寻到了一个影子。那是一个银发的美丽妇人。像是来自异域，全身罩着蜂一般的装束，头上竟似有一根触角。这是……？

天海虽已油尽灯枯，但刹那间竟发出一道闪电之剑光，竟是刺向泥土之中！

那女妖本以为天海已无力为战，一时大意，待到发觉已是躲闪不及，霎时被这雷霆一击当面命中。

一声凄厉的叫声在天空中久久回荡。这秀次的寄主，幻魔之女挣扎着飘向远方一会儿便消失不见。

天海使出了最后一分力量，终于不支倒地，心里只想着：这下，所有的一切该都结束了吧。

富田势源、奥藏院胤春还有众武者全都围了过来。

一切都归于沉寂，大家一言不发生怕吵到天海，这时一个温柔无比的声音响起，天海感觉到一只温软的手在轻抚他的面颊。

"你做到了，天海……实现了和美树的约定。"

"……阿伦……"

本来天海还想问阿伦伤势怎么样，但实在是太累了，天海的意识渐渐模糊，沉沉地睡了过去。

终章　踏上旅程

文禄四年（一五九五年），七月末。

在京城外濑田桥附近的客栈，有一个一袭男装的美女默默地走来。

在入口处，此人一揭斗笠，惊世的美貌让路人无不驻足观望。

"好像是名护屋大人。"

"山三郎殿下吗？真漂亮。"

雏菊有些烦闷地进入了客栈。

"好，天海大人和阿伦大人由小的在这儿等候就是了。您先上去休息一会吧。"老板自作主张地道。

雏菊挥了挥手道："我来看看房间，一会儿我自会去桥头等他们。"

过了半晌，雏菊又头罩斗笠出去了。

濑户大桥的琵琶湖畔，雏菊正坐在桥头等人。

不多一会儿，天海和阿伦缓缓而来。

"辛苦你了，小菊。还专门在这





儿等我们。”

“就在这三条河原附近，关白丰臣秀次的血族一下子被杀了三十多人。”

“是吗？美树和秀次……”阿伦的脸色一下子阴了下来。

雏菊仰望长空，想起了美树的音容笑貌。

失去幻魔之力的秀次，被秀吉流放到高野山，七月十五日，在大清算之中，秀次的亲信邻里都遭到不同程度的迫害。

美树劝秀次一起逃走，但被秀次拒绝了。

秀次想到自己在被幻魔迷惑时所犯的罪行，觉得除了一死以谢天下外别无其它更好的办法。这个原本仁民爱物的君主，只微笑着说了一句话：“我现在是作为一个人而活着，我很高兴，恕我不能依照太阁殿下的意思办了，我罪孽深重，百死不赎，美树，难道你连我最后一个赎罪的机会也不给吗？”

美树闻言也不再劝，心下已定，秀次若死自己也必跟着下去陪他，生前无法做比翼鸟，但到黄泉再做连理枝。

心意已决的美树在今日自刎在三条河原。

“……他们到哪儿都不会再分开的，既然在现世无法实现，死后能永不分离也是好的。”阿伦双目含泪。

天海也跟着叹了一口气。

“不管怎么说，我们的任务算是完成了，我们这就把鬼之笼手带回延历寺去。我和天海还和以前一样，继续我们的净化之旅。”

一向爽快的雏菊今日有些忸怩起来，低着头小声道：“这个……我……我……”雏菊一咬牙，一口气说完：“阿伦，我希望你还是和我在一起，当那个出云的阿国。只要一看到你的舞蹈我就很高兴，我山三郎还有你阿国可是大受欢迎的呀。我……我想一直与你在一起。也就是说，我……我不想与你分开，一直一直的想与你在一起。”

“太好了，雏菊，你能这么想我很高兴。”阿伦一手环住她肩：“但是我和天海还有未完成的任务要做，我也不能丢下天海一个人让他回去。你明白吗？对不起。”

“是吗？”雏菊低下头，忽又抬起道：“是这样，幻魔还有很多，秀吉说不定也还会放出来，我们不可以掉以轻心。”

“对不起，难得你一番美意。”阿伦好像忽然想到了什么，高兴地说道：“出云的阿国这个艺名就送给你怎么样？”

“啊，这是什么意思？”雏菊很是吃惊。

阿伦认真地道：“阿国之舞是与雏菊的山三同生的，有你才有我啊，我阿国之舞希望给予观舞之人以力量以信心。还有……”

“还有……？”

阿伦嫣然一笑，道：“我也很早就希望你能继承这个名字，这样一来就算是分开，我们也好像还是在一起表演，怎么样，你觉得这样合适吗？”

看着阿伦真挚的表情，雏菊一时之间竟呆了。不一会儿回过神来，叹了一口气，摸着阿伦的手道：“是吗？其实我也觉得比起山三、阿国这个名字给人的印象要更深些呢。我会好好珍惜的。”

“你接受了吗？小菊！”阿伦很是惊喜。

雏菊点了点头，看着自己手中的枪，感慨万端地道：“我名护屋山三郎，该何去何从啊。说不定，第二代的山三也出世了。好了，从今天开始我就是第二代的阿国！”

雏菊心想：从今往后，我就以女儿身闯荡江湖了，也算是为了美树殿下的悲恋而起舞，把我们的故事传达给世人。

名护屋山三郎，从那天起就消失了。取而代之的是一个叫出云的阿国的姑娘，闻名遐迩，成为了女歌舞伎的创始人。

以雏菊为始祖，女人扮演男人的戏剧到后来变成了男人扮演女人。歌舞伎自身发展不断，很久之后的后世也十分的隆盛，这是身为创始者的雏菊所没有想到的。

秀次的正室还有爱妾以及亲信所有人为谢罪，而在鸭川自刎，鲜血染红了湖水，消息一日之间传到了大阪城。

秀吉满足了，这样一来，知道使用幻魔之力的人，天下就只有他自己了。既然眼前的危险已消失，那么也就没有必要解开幻魔的封印。

最重要的是秀赖的未来，秀吉希望把天下的动乱减少到最小。

秀赖之母淀君也希望天下太平，这位仁慈的女性最不想再看见的就是战争了。

为了秀赖和夫人这两个最爱的人，秀吉也收敛了许多，天下似乎就此太平盛世。

夜，淀君的寝宫。淀君独自一人在思索着什么：自从秀次殿下反叛的事平息后，秀吉殿下也安心了很多，天下要这般无事太平就好了，但……哪儿有什么不对劲呢？

正在淀君思索的时候，一个声音响起“这样太平的世界我们可是不会答应的啊。”

“谁……谁？”淀君不知声音从何而来。

没有人回答。

淀君越来越害怕，正想大声叫人护驾，这时，背后的帷幕显出了一个黑暗的人形，淀君还没叫出声就被那一抹黑暗吸了进去。

一切又归于寂静。

不可思议的是那黑暗过后，竟出现了两个淀君！一个淀君倒在床上闭着双眼，另一个披散着头发站在床边正在吸取淀君的阳气。

“哈哈哈哈哈哈，用这个身体可以产下很多强力幻魔啊。信长的复活有望了。”

看着渐渐失去血色的淀君，被天海斩伤后逃走的奥菲莉亚阴阴地一笑，擦了一下汗水，眼中妖光一闪，带着诅咒的口吻道：“不经意间，这已是第二次被斩伤了，这身负重伤的身体，为了快点治愈，还请借夫人的贵体一用了。”话音一落，右手一挥，一团黑暗将躺在床上的淀君吞噬。

站在床前的淀君冷冷笑道：“从现在起，我将作为幻魔母树，不断地产下幻魔，淀君，你的儿子们将成为我的忠诚部下了，我要将这个世界变成幻魔之世，杀戮之都。”

笑声越来越大，到后来竟成了尖笑，不一会儿这个妖媚的女性笑声就响彻了整个大阪城，在夜空中久久回荡。

在这样一个夜晚，幻魔蠢蠢欲动，这诡异的笑声又将预言一个怎样的未来……

（全文完）



寂静岭

潜伏在记忆深处的恐怖回忆（第二部）

□责编/龙马 Vol.03

被困在公寓里面的男人正在寻找自己的妻子。本来没有生活目标的他，因为一封亡妻的信，回到了记忆中的小镇。在昏暗的房间和狭窄的过道里面，他遭遇到了各种奇怪的怪物。屡遭打击之后，他的信心也开始动摇。可是突然出现的小女孩就像照进来的阳光一样，带给了他新的希望——寂静岭还有人出现。也许玛丽也和镇上的其他居民一起，躲在某个隐藏的地方，等待着他。

2

走廊里，可以听到谁的呻吟声。

不知为什么，刚刚来到楼道入口，似乎就听到谁的呻吟声从天花板上传来。

詹姆斯脑里首先闪过玛丽的脸，然后就是刚才孩子的背影。虽然是个喜欢恶作剧的小孩，但是也不能不让人担忧是否有被怪物袭击的可能。

如果那个女孩真的碰到了，那么詹姆斯一定回去帮忙。

"那些混蛋！"

詹姆斯朝向声源急奔，发现阻挡的怪物后直接使用手枪射击。

看着怪物混合着血沫倒在地上，詹姆斯长久以来的压抑似乎得到了很大缓解。

现在终于不用为了躲避它们而四处逃窜了，这也是一种消灭憎物的快感。与其说詹姆斯射击这些怪物"死"，不如说是为了获得自己"生"。

这里的走廊中间也有栅栏阻挡，透过栅栏还可以看到里面的楼梯。

"从那里能够去三楼吗？"

詹姆斯感觉身体里面的血向大脑里面涌，手如同不听使唤般地摇晃附近的公寓门把手。

非常幸运的是，208号房间的门一下就被扭开了。詹姆斯立刻冲了进去。这个房间隔壁209号房就是栅栏里面的房间。

如果能打透两个房间之间的墙，詹姆斯就能进入到栅栏内部了。

穿过客厅直接来到起居室，这里的墙另外一面应该就是209号房。房间北面的墙壁上装有一台座钟。詹姆斯认为这会妨碍破墙，于是想要把它推到一边。

"这是……。"

詹姆斯有些不可思议地注视着眼前。

座钟后面有一个早已打开的洞。

从这里向房间里面望去。

木质墙壁和家居——看起来非常名贵——就像是一间很有年代的古屋一样。墙壁上早就已经斑驳不堪，废旧无法使用的座钟就是用来遮挡漏洞用的吧？

詹姆斯直接从洞中钻出去，穿过正门，向栅栏里侧的紧急楼梯跑去。

他非常担心三楼上面发生的事情。

"刚才发出呻吟声的是哪里？"

从紧急楼梯来到三楼，詹姆斯开始挨个房间寻找。

开始的两个房间都上着锁，来到第三个房间。门框上面挂着门牌号，是307号房间，而且房门是直接敞着。

进入到里面，詹姆斯没有发现呻吟声，这里只有鞋踩在地板上发出的噪音。

"玛丽……。"

妻子的名字被咽了回去，詹姆斯再次伫立不前。

危险就在前面，可是，已经没有机会再向回跑，没时间打开房间大门了。詹姆斯没再多想，直接躲进大门旁边的壁橱里。

透过壁橱上面的木头格子空隙，心跳急速地詹姆斯必须睁着眼睛看着对面发生的事情。房间中间三个怪物似乎围在一起争抢什么东西。

有两只"人体模特"怪物，还有，还有一个第一次看到的怪物。

它的轮廓印在詹姆斯的眼里，红色的身体就像是地狱里面的火。

它的头是巨大的金属三角锥，似乎曾经在鲜血或者腐烂的尸体里面浸泡了上千年，表面上生出了红黑色的锈。

"是恶魔！"

红色的恶魔，浑身都是腐烂湿润的肉……之前看过的旧报纸忽然闯进思想，詹姆斯似乎体会到了沃塔·萨恩的恐惧。

令人恶心的金属三角锥怪物和其他普通怪物、"人体模特"怪物都不一样。它穿着衣服，就像古代的希腊人一样。上面缠着布一样的上衣，脚上穿着及膝的长靴。

"恶魔"似乎正在和"人体模特"战斗。

即使"人体模特"怪物是两个，可是，它们根本就不是"恶魔"的对手。

它们被"恶魔"的三角脑袋紧紧地压制在地面。"恶魔"凭借健壮的手臂，毫不费力地把两只"人体模特"摞在一起。

詹姆斯躲在壁橱里，感到自己的后背在晃动，冷汗也在止不住地流。

"恶魔"向壁橱的方向望了一眼，似乎是察觉到发生什么状况的样子。

屏气凝神的詹姆斯这时才想起没有关闭上衣口袋里面的收音机。

他立刻关闭了收音机，拔出手枪。

詹姆斯已经可以感觉到巨大的身体渐渐靠了过来，地板被重量碾压的声音也越来越近。

即使詹姆斯躲在壁橱里面，也会感觉到巨大的阴影遮挡过来，而且，本来就浑浊的空气开始变得腐败。

死亡的味道。

先下手为强，詹姆斯知道自己只有提前开枪才有机会。

手枪上抬，对准目标就是"恶魔"的三角脑袋。

"子弹射完，我也完了……。"

死寂中突然出现的枪声似乎会打破寂静岭，詹姆斯在心中叹了口气。

在体型巨大的怪物之前，子弹渺小的连蚊子都不如。

"如果被它逮住，一定立刻就死了。"

詹姆斯感觉身边的壁橱就像是冷酷的棺材木板。

现在，最后的时刻也到了。枪膛里面也只剩下滑动弹簧的声音了。在枪声消失的片刻，詹姆斯已经可以听到死亡天使张开翅膀了。

可是，时间继续在流淌，寂静也依然在延续。

怪物的声音没有了，詹姆斯听不到任何东西移动的声音。

"怪物死了？是吗？"

刚刚经历生死体验的詹姆斯莫明打开壁橱，轻轻地站起来。

房间里面没有三角头怪物的影子。

"是怪物吓跑了？"

詹姆斯又想到刚才怪物的低吼声。

"是害怕枪声，然后逃跑了？"

詹姆斯根本不相信这种推测。虽然暂时得到了胜利，可是一点轻松的心情也没有解脱。房间的门根本没有打开，怪物是从什么方向逃走的？像烟一样消失？

不管怎么说，詹姆斯现在感到自己逃过一劫。他大口喘气，然后坐在地板上，詹姆斯对面就是"人体模特"的尸骸。

他感觉不到一丝高兴。

3

身体直不起来，摇晃着走出307号房。

"怎么这么倒霉？"

脸色苍白的詹姆斯边想边向外面走去。

钥匙。

在距离铁栅栏不远的地方，就是被刚才恶作剧少女踢飞的钥匙。

"她在哪？"

回到二楼，继续刚才因为呻吟而停止的搜索。詹姆斯集中精神审视灯光照射到的所有物品，给手枪弹夹换上子弹，再次打开刚才忘记关闭的收音机。

二楼的探索什么结果也没有，下到一楼。詹姆斯打算先从没探索过的一楼居住区开始，可是通往大厅的大门已经上锁。

101号房里面有呻吟声。

借着微弱的光线，发现了厨房里面的死尸。是一具涂满鲜血的尸体。

詹姆斯的脸变得更难看了。虽然他已经习惯怪物的死尸，可是还不适应人类的尸体。刚才的呻吟声应该是从卫生间里面发出的。听起来就是普通人在受到痛苦时发出的声音，可是总感觉应该是怪物。因为刚才的人类尸体，所以詹姆斯认为卫生间里面的东西应该就是怪物。

"不会再上当了！"

但还需要确认一下，确认后才能放心攻击。詹姆斯慢提轻放，走进卫生间。

是男子咬牙切齿的低吼。

"我怎么办？我怎么办？"

虽然不是玛丽，但是也许可以得到一些信息。

打开卫生间的门，坐在卫生间的磁砖上抱着坐便器，是一个一边呕吐一边摇晃的男孩。他不住呕吐，连胃液也吐了出来。

"怎么了？"

詹姆斯问道。

男孩转过肩膀，是一张柔软肥大的脸。是一张即将接近成年人，但还是带有孩子幼稚的脸。

比詹姆斯小多了。

男孩抬头望着詹姆斯，带着一点怯懦，头上的篮球帽也是帽檐向后反方向戴着的。

"不是我，你想错了。"

"什么？"

"他不是我杀的，我来到这就看到那家伙了。我……我只是……。"

"我知道。"

詹姆斯靠近他，也蹲了下来，并用手按着男孩的后背。自己刚才的猜想错了。

"詹姆斯，我叫詹姆斯·桑德兰。你可以放心，我是一个游客。你叫什么。"

"埃迪。"

男孩的回答仍然带着怯懦，低声说。

"好了，我知道了，埃迪。"

詹姆斯点了点头。

"厨房里的你认识吗？"

"不是，不是我干的，我没杀人。"

埃迪就像受到刺激一样，再次剧烈地摇晃。

"我知道，我已经知道了，埃迪。我已经相信你不是凶手了。我只想知道是不是你的朋友被杀了，然后你才会躲在这里。"

"我没杀，只是……。"

"我已经知道了，凶手不是你，而是那个家伙。身体就像是被扭曲过，或者是人体模特一样的怪物，要不就是脑袋是红色三角的家伙。"

"红三角？我什么也不知道。我真的不知道，是其它奇怪的生物。非常恐怖，还从这里跑了出去。"

听完这些，詹姆斯非常失望。好不容易找到一个可以交流的对象，可他既不是这房间的主人，又受到刺激无法交谈。所以，根本就得不到关于玛丽的消息。

"这里，寂静岭，发生了什么事？"

"不知道，我不知道，我不是小镇的居民。"

"那么你跟我一样？"

詹姆斯耸了耸肩膀。

"这小镇里面发生了奇怪的事情。"

"哎，那么……。"

埃迪看来欲言又止，他还有话不想说。

"算了，你还是找办法从这里出去吧，这里太恐怖了。"

"好，我走。"

"你要小心啊。"

"是，你也是，詹姆斯。"

分开的时刻，埃迪怯懦的神情似乎得到了缓解，而且还变得有些放松了。

4

结果，玛丽根本就没在红砖公寓里。

但詹姆斯在这个公寓还有其它发现。

通过观察，要想去卡茨大街就一定要走公寓院子西面的近路。另外，在红砖公寓的西侧，他还发现另外一个公寓。因为对面公寓二楼的窗户开着，并且就对着红砖公寓。所以，詹姆斯开始想，有没有什么办法可以不用走大门就可以直接来到对面的公寓，然后到卡茨大街。

在红砖公寓二楼，顺着走廊向西行，一直走到尽头。

从尽头的窗口向对面打开的窗户纵身一跃，顺势在地板上打几个滚。

这座公寓的构造是南北走向。

詹姆斯从跳入房间里面走出来，在

走廊里向北走了没多远，就碰到了“人体模特”。和他预想的一样，这种未知的怪物已经全面侵入寂静岭了。

没多想，詹姆斯直接朝怪物射击。当然，这些怪物也很快就被打退。

可是如果总遇到这样的事情，那么子弹也太浪费了，而且弹药本来就不多了。

二楼也没什么发现，现在去一楼。詹姆斯没有想到还能回到109号房。房间里面，一面的墙壁上全部被巨大的镜子遮盖住了，就像是练习芭蕾舞的房间。

房间中间躺卧着一名女子，她像玩心爱的玩具一样，摆弄着手中的厨房用尖刀。看起来就像是百无聊赖随便摆弄东西一样的人。

通过房间的镜子可以看到她的脸，她是之前在墓地里面见过的女人。

当詹姆斯注意到这个，女子也开始注视着镜中反射的男人头像。

“你刚才碰到什么人了吧？”

没一点严肃的语气，就是像随便寒暄。

她的眼神飘渺，和之前在墓地中遇到的判若两人。

“是啊，我叫詹姆斯。”

“我是安吉拉，安吉拉·奥拉斯库。”

“安吉拉，很好听的名字。”

詹姆斯尽量使用冷静的语气和对方对话。玩弄锋利刀具的人让詹姆斯有些害怕，因为看起来就像是会随时自杀的女人。

“你怎么来到这的？”

“找妈妈。”

“你就是这么直接来的吗？找到了吗？”

“哎，不，还没有。”

“你的妈妈就住在这里吗？就住在这个公寓里面吗？”

“是啊，你怎么了？”

“你还不明白吗？你是说你的妈妈住在这个小镇里吗？”

詹姆斯感觉自己和她很像，根据一点点微不足道的线索就来到了这里。

“那又怎样？”

安吉拉忽然坐了起来。原来飘渺的瞳孔突然充满了带有邪气的光采，一直盯着眼前真正的詹姆斯。

“你知道什么！”

“知道什么？”

詹姆斯不知所措了，安吉拉抬起手中刀，开始令人不舒服地靠近。

“妈妈在寂静岭里？你怎么知道的？”

“那种事情，”詹姆斯在心里面对自己说，“现在如果不能保持冷静的话，这个情绪容易激动的女子很容易杀了我。”

“因为你来这里就是找人的，而且你的母亲也住在这里，所以谁都会这么想的啊。”

“是吗，原来这样。”

安吉拉脸上的杀意瞬间就消失了，再次回到失落颓废的表情。

“出错了？”

“你不懂。”

“那么，你来这里是因为……？”

詹姆斯问完，安吉拉的脸就低了下去。

“你为什么来这个小镇？”

安吉拉为了可以避免这个问题，突然反问。可是詹姆斯不愿意让别人知道自己的私人问题。

“我也是找人。”

“找到了？”

“没有。”

“一样啊。”

“哎，是一样。”

詹姆斯低头小声说。

突然的情绪激昂，詹姆斯把心里的疑问全部都说了出去。

“应该找不到了。她，我的妻子，她已经死了。……我早就知道了，可是我现在还相信她就在这个小镇里生活着。因为我收到她的亲笔信，虽然当时我早就知道她不在了，可是我现在还是来了。因为那是她的亲笔信啊！”

“詹姆斯？”

“对不起，一不小心，把没用的事情都说出来了。”

“真希望你能找到她。”

“希望你也是。”

也许刚才受到了詹姆斯的感染，安吉拉也回归了不少普通人的感情，嘴角上露出了微笑。

“我也不会放弃，我也相信，我会继续找妈妈。”

安吉拉站直了身子。詹姆斯靠近了她。

“我们一起走吧，我可以保护你。那种东西根本不需要。刀根本就不适合年轻的女性携带。”

詹姆斯想要抓住女子的手，让她放开手里的刀。

“别碰我！”

歇斯底里的叫声吓了詹姆斯一跳。

她的姿势也像是令人害怕的恶鬼一样，而且安吉拉还把刀尖对准了詹姆斯。

但她马上再次变回之前的安吉拉。

“对不起，我……还是暂时没有办法……平静。”

“可是……。”

“你担心我吗？我不想自杀。”

刀刃映衬着安吉拉飘忽不定的眼神。

“真的，我也不清楚。只有手中有刀……我感觉很开心。”

安吉拉把刀放回到旁边的架子上，似乎那就是刀本来的位置。

然后，安吉拉就跑出了房间。

詹姆斯没有追。他不再为她担心了，安吉拉一定对人有种恐怖的幻想。而且那些在楼道和街道上行走的怪物比人要恐怖多了，安吉拉也不会轻易地就被它们发现。

忽然，发现掉落在地板上的照片碎片，就是刚才安吉拉躺卧的地方。

照片碎片是被一点一点撕下来的，看起来就是安吉拉和她的家里人。

5

即使现在回忆起来，也没有信心确认。玛丽是否真的通过收音机讲话？……不知道为什么，实际发生过的事情留在大脑里面依然模糊不清。是我听错了吗？或者说话的不是玛丽……而是一个声音和玛丽差不多的人？

“不，绝对不是。”

詹姆斯立刻否定了那种想法。

玛丽应该离开了公寓。也许在躲避怪物的时候来到了广播中心，说不定玛丽现在就躲在那里。

詹姆斯踌躇不安，不知道现在是留在公寓里面等待玛丽回来，还是去信里面提到的“记忆中的地方”。如果玛丽真的在那里等待，而自己还在公寓里面浪费时间的话，那样就更看不到她了。

西侧公寓楼底的正门被破坏，怎样推拉都无法打开。就像是阻止詹姆斯前进般。

无法打开詹姆斯只好寻找后门。

打开二楼的紧急出口。

灰色的水。

詹姆斯睁大眼睛。

顺着狭窄的光，詹姆斯脚前是一片“积水”。前方的楼梯里面积满了灰色的水。是自来水管道发生了严重爆裂？是怪物破坏的吗？

詹姆斯转过头想要离开。

可是，身后的门锁无法扭动。

“嗷嗷嗷嗷嗷啊……。”

背后有声音，那种可以使人血液凝固的低吼。

这就是之前詹姆斯听到的声音，只是误认为成了痛苦的呻吟声。

之前的恐怖似乎也再次复苏。

詹姆斯如同亲眼目睹到发生在眼前的海啸一样，他甚至能够感觉到脸上的血液缓慢流动。汗水直接从各个毛孔中冒出，瞬间变成冷水，可以感觉到衬衣紧紧贴着自己的皮肤。

他的心，和没有踏在实地上的双脚一样，飘忽不定。

房间里的怪物一点点来到灯光下。

是307号房间里面的家伙。

红色的恶魔。

长着奇怪的三角锥脑袋。

恶魔脚下还有其他怪物的尸体。它们都是被恶魔所杀，看起来这里刚刚发生过一场战斗。跨过地板上的尸体，恶魔径直朝詹姆斯走过来。奇怪的脑袋无法显示怪物的感情，也许它因为发现新的猎物而兴奋不已吧。

金属划过地板的声音。

是有什么沉重的东西从地板上面划过吗？

那件东西越来越近，边缘光亮处还能反照灯光。

那是一个多么沉重笨拙的物体啊，不是一个一般人类，只有奥林匹克运动会上的举重运动员才能轻松拿起的东西。

非常厚重的铁块。

一把过分巨大的铁刀。

看起来只要随便地挥舞起来就能把詹姆斯切成两半。

恶魔来到呆立的詹姆斯面前，举起手上的巨刀。举起的手臂上面，筋肉就像隆起的小山。

但是，他的动作缓慢。

这种体型庞大的怪物挥舞那样的大刀也会感到吃力吧。

詹姆斯看到了一丝希望。

高高举起的巨刀劈了下来，整个房间里面都回响着隆隆的爆裂声。詹姆斯背后上着锁的门被彻底劈碎。

他迅速地绕道怪物身后。

开枪射击。

詹姆斯直接把枪口朝向怪物后背，不断射击。

怪物的脑袋似乎是若无其事地摇晃。看起来子弹应该已经透过充满脂肪钻入皮肉组织深处了，为什么会这样？

“完了吗……？”

希望之光开始消失，詹姆斯差一点就坐倒在地。手枪里的子弹已经打完了。如果还要把口袋里的子弹重新填装到弹夹里面，那么还没装完自己就被切成两半了。

但是，不知道为什么，也许是在毫无希望的最后关头，没有了恐惧害怕。詹姆斯的脑中在不停的运动，如何可以逃生。安静的等待死亡？自暴自弃？还是重新寻找希望？詹姆斯不明白在临死的关头大脑怎么会突然想起这些事。

垂下眼皮，低下脑袋，安静的等待终结。

詹姆斯引颈等待断头台上下落的冰冷利刃……

有海浪声。

就像在托卢卡湖边散步时听到的一样。

可以听到玩水的声音，和曾经的妻子玛丽一起。

是幻听吗？

詹姆斯睁开眼睛，身体如同麻痹般一动不动。

发出波浪声的是怪物的三角脑袋。

浑浊的水在里面不断翻腾。

后背上弹孔里面流出的血把浑浊的水染成红色。

詹姆斯茫然站立，脑里什么也没有。

他就这么站着，然后一点一点，就像是慢慢苏醒的昏厥病人那样。

“赢了！”

“打跑了！”

怪物又被击退了。

詹姆斯猛然开始大口喘气，就像是脑袋被人砸了一样，颓然坐地。

混杂着深红色鲜血的过道积水，随着排水通道的声音打开，开始慢慢下降。

终于找到隐藏的后门了。

清脆的童声歌唱。

其中掺杂着鼻音低哼，听起来就像是无聊的解闷声。

詹姆斯一走出公寓就看到了人。

“哎你！”

对方是一个孩子，她正坐在对面的围墙上读着手上的白纸。

“刚才在公寓走廊里，就是你踩了我的手吧。”

女孩立刻抬起头，作出无辜的样子。

“不知道你在说什么。”

詹姆斯不知所措，像这样随便的责备别人，可不是他的行为。

“你在这里做什么？”

怪物们在小镇里面横行，一个小孩很危险。虽然是个喜欢淘气的孩子，可是也不能拿她的生命开玩笑。

这个孩子到底怎么出现的，这才是詹姆斯想要知道的。

“跟你也说不明白，笨蛋。”

“你拿的是信吗？”

“跟你没关系，你讨厌玛丽的东西吗？”

詹姆斯感觉心里一颤。

第一次见面的孩子怎么知道妻子的名字呢？

偶然吗？可是这个孩子直接对我说出玛丽的名字，看来她应该知道不少事情。

“傻瓜！”

孩子做了个手拉眼皮的鬼脸扭头从围墙的另外一面跳下。

“喂！等一下！告诉我玛丽的事——！”

围墙另外一边的跑步声渐渐远去。

詹姆斯只能盯着眼前砖砌成的围墙。

20年前，游戏开发还几乎是一种手工作坊式的“个体劳动”。很多制作者身兼程序编写、关卡设计、剧本编撰乃至美工、音乐等数职，凭借自己的聪明才智创作出了很多风靡一时的作品。而今，游戏产业的规模日益膨胀，某些大作的开发过程可能有数十个乃至数百个工作人员的参与。游戏中各个方面的内容会由不同的小组负责，他们各自为创作出成功的作品而付出自己的努力。今天，我们有机会从一个特殊的角度，来了解一下《光环3》背后的各种秘辛。 □责编/荇菜



「光环3」微软游戏工作室创造的游戏新科技

兰迪·帕格莱安坐在自己的办公椅上，微微皱着眉头，从一块单向透镜中向另一面观望。透镜的另一边，一台Xbox360连接着大型平板电视，电视前是一位34岁的女士，正在游戏中起劲地冲着一群异形怪物开火。这位幸运的女士正在玩的就是有史以来最具创新性、最受欢迎的系列游戏《光环》的最新作。此时正是6月，离游戏9月25日的正式发售日期还有几个月的时间。

过去三年以来，Bungie的游戏设计师们一直在倾尽全力打造这部作品。随着发售日期的临近，他们越来越想知道一个问题的答案：《光环3》够棒吗？

“游戏是否好玩？”帕格莱安轻声说道。我们和这个留着山羊胡子、外表精干的菲律宾人一起打量着隔壁房间的玩家。“玩家是否从中得到乐趣？他们是否清楚自己的进度和目的？”帕格莱安的实验室正是为回答这些问题而建立的。它看起来更像是心理学研究中心，而并非游戏工作室。在我们看到的这些屋子里布满了摄像头，帕格莱安可以随意旋转镜头，拍摄下玩家的每一个表情细节，观察他们按下了手柄上的哪个按键，并且记录下来。

在这个关卡的中段，我们的试验者闯进了一个杂乱摆放着很多箱子的区域，一大批嚎叫着的小咕噜兽和鬼面兽迅速包围了她，她坚持了15秒钟左右就败下阵来。她反复重试了几次，但每次都被击倒。

“问题就出在这里，”帕格莱安转头看着一块显示玩家视角的屏幕，指着地面上的一堆手雷嘟哝道。按理说玩家应该好好利用这些手雷，但是试验者却完全没有注意到，这说明手雷还不够醒目。“那儿分明有一大堆手雷，但她偏偏视而不见。这可不行。”

帕格莱安记录下了这个问题。对于游戏开发者来说，他们往往只想到玩家“应该怎么做”，却忽略了一些问题，而帕格莱安的工作就是找出这些问题。敌人是否太过凶悍？新设计的针刺枪是否足够强大？更重要的是，玩家是否、以及何时会感到乏味，或者因为挫败而沮丧？这些都是帕格莱安需要评测的项目。他给我们看了一段游戏中早期阶段的战斗，敌人是一头火力强大的鬼面兽，很少有新上手的玩家能够顺利通过。

“这家伙只要三枪就能解决玩家，”帕格莱安说，“想想看，如果是你母亲正在玩游戏，她还没搞清楚在游戏中到底怎样移动——砰，砰，砰！完蛋了。这肯定不是什么有意思的体验。”

所有的游戏厂商都会测试他们的作品，但通常他们只是雇人找出游戏中的bug：怪物忽然消失，图像渲染出错，诸如此类。但是作为微软旗下的工作室，Bungie可以享用世界上最为先进的游戏测试环境。帕格莱安和他的小组目前已经分析了来自600多个玩家、累计3000小时以上的《光环3》游戏数据，跟踪记录了各种数据——从玩家最喜欢用的武器，到玩家何时何地最容易Game Over等等，一应俱全。

Bungie不仅使用这样的方法测试自己的游戏，他们还购买了竞争对手们的游戏并且加以研究。“真是前所未见，”来自Georgia Tech数字媒体专家伊安·伯格斯特在今年秋天参观了这所实验室之后感叹道，“他们这套系统真是太疯狂了。”

毫无疑问，《光环3》将为人们展示一场史诗般的星际战争冒险。但Bungie的制作者不仅仅满足于制作一款游戏：他们在试图找出获取快乐的真谛。他们希望可以创造出足以让《光环》系列的1500万铁杆拥趸震撼的超级体验，同时又要吸引其它数以百万计的新玩家投入《光环》的世界。

大概只有Bungie可以找到这种微妙的平衡。2001年发售的初代《光环》将紧张刺激的游戏进程和电影化的叙事无缝地衔接到了一起，用紧凑的、白热化的战斗表现出了人类和外星怪物之间的争斗。三年后推出的《光环2》，再次用Xbox Live联机对战的方式掀起了新一轮的热潮。玩家们为之疯狂，他们激烈地讨论着错综复杂的剧情，购买T恤衫、模型等周边产品，阅读Bungie官方的《光环》小说，甚至由于彻夜联机对战而睡眼惺忪地爬回到工作岗位上——《光环》如同《星球大战》一般，成为了一种文化符号。

现在，Bungie必须更进一步。这时《光环》系列在Xbox360上的首作，也是微软与索尼、任天堂三方主机大战中一颗至关重要的砝码。微软需要《光环3》带动主机的销量，让玩家为了这个游戏而掏腰包去买一台Xbox306，就像《光环2》之于Xbox一样——Xbox唯一盈利的季度就是《光环2》发售的那个季度。

这就是Bungie仔细审视帕格莱安的报告，从单向透镜向外观察，反复检查游戏的每一个细节的原因。显然，电子游戏是一种艺术。但在Bungie，游戏开发更成为了一项科学研究。

由两个人创立的Bungie，现在已经成为世界上最大的游戏设计工作室之一。1991年，阿历克斯·赛洛潘和杰森·琼斯一起在琼斯家的地下室里为Macintosh平台射击游戏。他们第一款成功的作品是1994年问世的FPS游戏《马拉松》，当时大部分FPS游戏都几乎没有任何剧情，只是一路冲杀到底。然而赛洛潘和琼斯却在他们的作品中融入了复杂的情节和富有个性的角色形象，并且利用当时先进的网络技术，支持双人合作通关，或者最多八人的对战。

凭借《马拉松》和另一款名为《神话》的作品，Bungie拥有了一批坚定的支持者。九十年代后期，Bungie开始设计一款以星际战争为背景的战略游戏。但这个项目刚刚开始，制作团队就发现，他们自然而然地回到了《马拉松》那种第一人称、以战斗为主要内容的形式上。最后，他们决定将游戏的主题从控制一支部队改为控制一个战士——也就是士官长——由他来对抗星盟，一支被神秘宗教预言所驱使的外星种族。《光环》就此诞生了。

《光环》最初是作为Mac平台的游戏而开发的。1999年，Bungie在苹果公司的Macworld Expo展会上演示了《光环》的试玩版，马上引发了轰动。而微软公司游戏部门的主管也敏锐地察觉到了这款作品的潜力。当时微软正在物色可以推动即将发售的Xbox主机销量的大作，双方一拍即合。2000年，微软以5000万美元的价格并购Bungie，一年之后，《光环》作为Xbox独占游戏发售，成为了该年度最值得购买的游戏。《光环》极大地扭转了Xbox主机的尴尬局面，成为了PS2主机之外的另一选择。比尔·盖茨和微软CEO史蒂夫·鲍尔默也着力督促需做的开发工作。

Bungie几乎被巨大的压力搞垮了。初代《光环》的

制作团队不过区区10人，他们可以在同一间办公室里，互相喊话以交流，窥视对方屏幕上的奇妙创意。而到了制作《光环2》的时候，公司已经发展到了60多人。多个的小组分别负责不同的关卡设计，但当他们第一次把各个环节拼凑起来时，他们发现这根本行不通——剧情支离破碎，各个部分要么难得过分，要么毫无挑战性。

"剧情战役部分的开发工作就像一场灾难，"负责人哈罗德·莱恩承认，"满屋子的人都在抱怨，'我不想玩这个'，'这么做不行'。"结果他们推翻了80%的工作，从头开始——此时他们只剩下一年半来重新设计整个游戏了。

好在Bungie还有杀手锏。因为游戏已经逐渐成为微软公司新的业务中心，所以他们建立了实验室来为游戏作品做压力测试。Bungie找到了刚刚从辛辛那提大学毕业的实验心理学博士帕格莱安来优化《光环2》。帕格莱安和他的团队迅速投入到工作中，设计了导出游戏数据的工具，这些数据包括每个玩家何时何地开火、使用载具、杀死敌人、活着死去，等等。他们每周做一次测试，分析两个月中由400位玩家所留下的2300小时数据。他们周而复始地做这些工作，直到发现问题：某种敌人过于强大，某个岩浆陷阱会让太多玩家不小心落入，等等。

然而由于时间所限，实验室无法找出所有的问题。最终，《光环2》相对初代，显得不是那么尽如人意。在原作中，玩家拥有三种平衡的攻击手段：枪、手雷和近身攻击。用Bungie的首席设计师杰米·格里瑟梅尔的话说，这就是所谓的"金三角"。这就像是"石头剪刀布"的游戏一样，游戏中一个很大的乐趣就在于让玩家在紧急状况中决定采取哪种攻击方式更为有效。很大一部分就在于玩家在紧急中决定何种策略最有效。但是在《光环2》中，设计师允许让玩家手持双枪，这种武器组合的优势过于明显，使得玩家几乎不再选用其它的攻击方式。当然最糟糕的问题在于，Bungie的开发团队没有时间来完成游戏的剧情。《光环2》的结局中，士官长说道自己要返回地球并且"结束这场战斗"，然后……游戏就这样猛然中断了，制作者名单直接蹦了出来。尽管在公众面前Bungie的成员们个个都表现得信心十足，但私底下他们却十分沮丧。"就在游戏即将发售之前的那一刹那，每个人都意识到——老天，这不是我们要做的东西。"公关主管布赖恩·贾拉德回忆道。

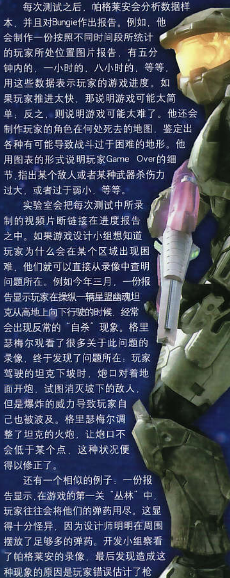
尽管如此，《光环2》还是靠着一个优势战胜了所有的竞争对手：通过互联网的多人联机对战。当时还没有哪款家用机游戏可以充分利用网络的功能，而Bungie与微软Xbox Live服务的网络工程师则让联网游戏变得前所未有的简便而易于操作。只要短短几分钟，《光环2》的玩家就可以加入各种各样的对战模式，而且还能自动与和自己级别相近的玩家配对，而不会动辄被那些成天沉湎在游戏之中的小子打得落花流水。玩家们纷纷涌向网络，《光环2》再次大卖：在600万Xbox Live服务的会员之中，有整整三分之二的人玩过《光环2》。很久以来，人们就早已认清，网络化是游戏发展重要的一步，而光环和微软第一次真正实现了它。

接下来，《光环3》的开发工作摆在了Bungie的面前，他们绝对不会再重复《光环2》中所犯的错误。这一次，他们要将游戏的单人关卡部分做到精益求精。想要达到这个目标，需要两个步骤：首先开动想象力，设计出各种各样的新武器、新关卡、新格局；然后，观测数以百计的玩家在帕格莱安的实验室把他们设计出来的这些东西玩得滚瓜烂熟。

有几件事情是首要任务。其中之一，就是要恢复"金三角"的游戏体验。游戏的主设计师格里瑟梅尔与汤姆·多伊尔以及其他武器设计师合作，仔细调整枪械的平衡性——例如，降低很多种武器的装弹量，这样一来双枪就未必是最有效的攻击方式了。接下来他们强化了手雷和近战攻击的威力。他们希望《光环3》中的战斗回到初代的那种感觉，就像一场电光石火的博弈，要求玩家迅速对使用何种攻击方式做出选择。

为了让战斗带有更强的不可预知性——同时为系列的老玩家带来新的挑战——格里瑟梅尔和开发团队设计出了各种新的物品道具，让可使用武器的数量增加了一倍。多伊尔从现实生活中一种名为"伽利略射线"的高能射线得到启发，设计出了"斯巴达死光"。这种武器可以秒杀任何敌人，但需要数秒的时间蓄力，因此远处的敌人发现你在向他瞄准之后有足够的时间冲刺过来。其它设计师创造出了能提供临时力场的能量盾，可以把角色发射到空中的反重力发射器，名为"猫鼬"的小型四轮摩托车，以及装配强大火力的"鬼面兽战车"等等。每件新武器道具都丰富了游戏的可玩性，但同时也不可避免地带来意料不到的问题：某种枪的威力太过强大，某种战车改变了战斗的均势——这都会导致游戏的乐趣在瞬间丧失。

这些正是帕格莱安和另外两个研究员需要解决的问题。从2006年秋季开始第一个《光环3》的测试版本制作完成为止，每星期帕格莱安和他的小组都会招募20个左右玩家到实验室来进行测试。在某些测试中经常会出现一些对话框，询问玩家的乐趣或者沮丧程度等等。帕格莱安还会要玩家说出自己对游戏的感觉，收集记录他们游戏时的思维变化。他还会收集玩家所处的地点、使用的武器、载具等等各种状态。



每次测试之后，帕格莱安会分析数据样本，并且对Bungie作出报告。例如，他会制作一份按照不同时间段所统计的玩家所处位置图片报告，有五分钟内的，一小时的，八小时的，等等，用这些数据表示玩家的游戏进度。如果玩家推进太快，那说明游戏可能太简单；反之，则说明游戏可能太难了。他还会制作玩家的角色在何处死去的地图，鉴定出各种有可能导致战斗过于困难的地形。他用图表的形式说明玩家Game Over的细节，指出某个敌人或者某种武器杀伤力过大，或者过于弱小，等等。

实验室会把每次测试中所录制的视频片断链接在进度报告之中。如果游戏设计小组想知道玩家为什么会在某个区域出现困难，他们就可以直接从录像中查明问题所在。例如今年三月，一份报告显示玩家在操纵一辆星盟幽魂坦克从高地上向下行驶的时候，经常会出现反常的"自杀"现象。格里瑟梅尔观看了很多关于此问题的录像，终于发现了问题所在：玩家驾驶的坦克下坡时，炮口对着地面开炮，试图消灭坡下的敌人，但是爆炸的威力导致玩家自己也被波及。格里瑟梅尔调整了坦克的火炮，让炮口不会低于某个点，这种状况便得以修正了。

还有一个相似的例子：一份报告显示，在游戏的第一关"丛林"中，玩家往往会将他们的弹药用尽。这显得十分怪异，因为设计师明明在周围摆放了足够多的弹药。开发小组察看了帕格莱安的录像，最后发现造成这种现象的原因是玩家错误估计了枪械的火力范围，在敌人还隔得很远的时候就开枪射击，所以浪费了很多弹药。

开始设计师们都找不到解决这个问题的方法。但是格里瑟梅尔有一天忽然找到了灵感：他让准星在敌人进入射程范围的时候变成红色，这样就巧妙地提醒了玩家何时射击才是有效的。问题解决了。

很多人会把现代的电子游戏与好莱坞电影相提并论。但很多Bungie的设计师会告诉你，这是错误的。《光环3》的剧本作者之一，弗兰克·奥康纳说道："（电影）只是坐在那里观看2两个小时，它是线性的。"

相对而言，创造游戏更像是建筑工程——创造一个虚拟环境，并且与置身其中的人产生互动。——与设计一种新的体育运动的组合。游戏开发者必须设计出一整套系统，其中包含各种规则、道具，给玩家提供基础的目标，并且让他们可以以自己的方式找到实现这一目标的途径。这个过程是开放性的。

很显然，这也意味着有时候玩家会做出让制作者都大吃一惊的举动来。制作人琼迪·巴恩斯曾经看到一段《光环3》联机模式的试玩录像，那是一个峡谷的关卡，在峡谷底下放置着一些反重力发射器，玩家们需要借助这些反重力发射器跳跃移动。其中一个试玩者想出了一个天才的主意：他拿起了一个反重力发射器，然后利用另外一个发射器跳到高处的岩壁上，接下来他再用第二个发射器把自己弹射到更高的地方，跳到了峡谷的顶端——那块区域本该是无法到达的。

"接下来他就沿着岩壁顶端跑了过去，工程师们惊叫道：'老天，他是怎么办到的？你知道这会引起什么样的bug吗？'"巴恩斯笑道，语气中吐露着一丝骄傲，"如果人们在你的世界里可以自由行动，就会有这样的后果。"

很多人会拿《战争机器》与《光环3》相比，无疑前者在真实感上做得更好一些。不过Bungie的设计师们指出，《战争机器》和其它很多射击游戏一样，大部分的战斗都发生在狭窄的区域。而《光环3》的战场则在开阔的室外，一次会有数十个人同屏出现。开阔的地形让玩家可以以不同的方式多次尝试同一关卡，提高了游戏的重复可完度，但也带来了一系列技术难题。例如在丛林关卡的测试中，就出现了大量玩家迷路的问题。为了解决这些问题，制作者必须巧妙地改变地形，引导玩家行动。在这个例子中，设计师改变了地理形态，利用悬崖的高度差，使得玩家一旦跳下就无法走回头路。地图经过调整之后，玩家就可以顺利地找到他们需要去的目的地了。这些都要通过帕格莱安实验室的工作来解决。每一天，他的实验室都会给Bungie送去更多的数据。而Bungie那些天才的游戏设计师们，肯定能够从这些数据中发现游戏的缺陷，并且消灭这些缺陷。他们会搞清楚为什么有些鬼面兽会在丛林的战斗中不知所踪；他们会提高AI水平，让NPC士兵不会反复地重复同一句台词；他们会找到恰当的方法，提醒玩家注意自己的弹药残余量，避免子弹打光而Game Over。他们会做得更好。

新作游戏发售表

10月初，随着各家厂商纷纷发布震撼消息，整个游戏业界似乎也变得活性化起来，各机种在10月下旬都有一些注目作品问世。《皇牌空战6解放战火》即将在Xbox360上发售，给飞行模拟迷们带来又一款名符其实的大作。NDS《最终幻想战略版A2 封穴的魔导书》发售日临近，《最终幻想》纪念系列中又添新成员。 □责编/蕃子

PS2

中文名	原名	类型	厂商
10月15日			
超级皮卡	Super PickUps	RAC	XS Games
托尼霍克练习场	Tony Hawk's Proving Ground	SPG	Activision
10月16日			
降世神通 最后的空气大师	Avatar：The Last Airbender	ACT	THQ
迪斯尼公主 神奇之旅	Disney Princess：Enchanted Journey	AVG	Disney
10月18日			
世界英雄GORGEOUS	ワールドヒーローズ ゴージャス	FTG	SNK PLAYMORE
银河天使 Ⅱ 无限回廊之键	ギャラクシーエンジェル Ⅱ 无限回廊の键	RPG	Broccori
Palais De Reine	パレドウレーヌ	AVG	Interchannel
Seaman2 北京原人育成工具	シーマン2 北京原人育成キット	SLG	SEGA
10月22日			
哈利·波特合集	Harry Potter Collection	ETC	EA
模拟人生2 生存游戏	Sims 2：Castaway	SLG	EA
世界冠军杯彩球战	World Champion Paintball	STG	Valu Soft
10月23日			
摩托GP'07	MotoGP '07	RAC	CAPCOM
恐龙战队 超级传奇	Power Rangers：Super Legends	ACT	Disney
海绵宝宝 亚特兰蒂斯	SpongeBob's Atlantis SquarePantis	ACT	THQ
10月25日			
魔塔大陆2 少女们响彻世界的创造诗	アルトネリコ2 世界に响く少女たちの创造诗	RPG	BANPRESTO
热带低气压少女	热带低气压少女	AVG	Nine's fox
女排世界杯 维纳斯进化	バレーボールワールドカップヴィーナスエボリューション	SPG	SPIKE
SEGA经典2500系列Vol.31电脑战机	セガエイジス2500シリーズVol.31电脑战机	FTG	SEGA
光神的弹丸 均衡	バルドバレット イクリブリアム	AVG	TGL
家庭教师重生Let's暗杀 被狙击的第10代	家庭教师REBORN Let's暗杀 狙われた10代目	AVG	MMV
终将到达那片天空 阳之道与绯之香	いつか、届く、あの空に。～阳の道と绯の昏と～	AVG	Russell Pure
彩色水族馆 My Little Mermaid	カラフルアクアリウムMy Little Mermaid	AVG	Nine's fox
10月28日			
吉他英雄3摇滚传奇	Guitar Hero Ⅲ：Legends of Rock	RAG	Red Octane
10月29日			
汽车总动员 全国汽车大赛	Cars Mater-National	RAC	THQ
侠盗猎魔2	Manhunt2	ACT	Rockstar
10月30日			
芭比森林公主	Barbie Island Princess	AVG	Activision
蜜蜂总动员	Bee Movie Game	ACT	Activision
BEN10地球保卫者	Ben 10：Protector of Earth	ACT	D3 Publisher
布兹小子 丛林聚会	Buzz! Junior：Jungle Party	ETC	SCE
布兹！大测验	Buzz! The Mega Quiz	ETC	SCE
混沌战争	Chaos Wars	STG	O-3
高校音乐剧 唱响青春	High School Musical：Sing It!	RAG	Disney
辛普森家庭	The Simpsons Game	ACT	EA
11月1日			
G1骑师4 2007	ジーワンジョッキー4 2007	SLG	KOEI
超级机器人大战 特勤指挥官 The 2nd	スーパーロボット大战 スクランブルコマンダー The 2nd	SLG	BANPRESTO
11月2日			
与星共舞	Dancing With The Stars	RAG	Activision
11月6日			
七大奇迹	7 Wonders	PUZ	Mumbo Jumbo
11月8日			
星色礼物	星色のおくりもの	AVG	TAKUYO
11月13日			
不羁摇摆	Boogie	RAG	EA
哥斯拉 能量释放	Godzilla：Unleashed	ACT	Atari
哈维博德曼 律师	Harvey Birdman：Attorney at Law	AVG	CAPCOM
埃及祖玛 法老的挑战	Luxor：Pharaoh's Challenge	PUZ	Mumbo Jumbo
大脚卡车07	Monster Jam 07	RAC	Activision
极品飞车 街头狂飙	Need for Speed ProStreet	RAC	EA
模拟宠物 猫咪2	Petz catz 2	SLG	Ubisoft
模拟宠物 狗狗2	Petz dogz 2	SLG	Ubisoft
模拟宠物 马驹2	Petz Horsez 2	SLG	Ubisoft
益智之谜 战神的挑战	Puzzle Quest：Challenge of the Warlords	PUZ	D3 Publisher
星际迷航 征服	Star Trek：Conquest	SLG	Bethesda
亡命徒 蓝与灰	Swashbucklers：Blue & Grey	ACT	1C Company
11月15日			
富翁游戏 股票高手	マネーすごろく カブコロ	TAB	ERTAIN
流行之神2警视厅怪异事件档案	流行り神2警视厅怪异事件ファイル	AVG	日本一
装甲骑兵VOTOMS	装甲骑兵ボトムズ	ACT	NBGI
11月20日			
最终幻想XI 神之翼	Final Fantasy XI：Wings of the Goddess	RPG	SQUARE ENIX
11月22日			
王国浪漫 寻找公主	ぷりサガ！プリンセスをさがせ！	AVG	Views
多卡波王国	ドカポンキングダム	TAB	STING
弹子必杀工作人Ⅱ 弹子发誓达人13	ぱちんこ必杀仕事人Ⅱ パチってちょんまげ达人13	TAB	HACKBERRY
四八	四八	AVG	BANPRESTO
Umisho	ウミショー	AVG	5gk
11月29日			
幸运星 陵樱学园 樱藤祭	らき☆すた陵樱学园 樱藤祭	AVG	角川书店
战国BASARA2 英雄外传	战国BASARA2 英雄外传	ACT	CAPCOM
SD高达G世纪SPIRITS	SDガンダムGジェネレーションスピリッツ	SLG	NBGI

Wii

中文名	原名	类型	厂商
10月15日			
托尼霍克练习场	Tony Hawk's Proving Ground	SPG	Activision
10月16日			
降世神通 最后的空气大师	Avatar：The Last Airbender	ACT	THQ
模拟乐园 惊奇世界	Thrillville：Off the Rails	SLG	Lucas Arts
10月17日			
终极猎鸭	Ultimate Duck Hunting	STG	Detn8 Games
10月19日			
极致桌上游戏合集	Ultimate Board Game Collection	TAB	Valcon Games
10月22日			
EA游戏广场	EA Playground	ETC	EA
10月23日			
后院美式足球2008	Backyard Football 2008	SPG	Atari
小龙斯派罗 永夜	Legend of Spyro：The Eternal Night	ACT	Sierra
NAMCO博物馆 混合版	Namco Museum Remix	ETC	Namco
益智之谜 战神的挑战	Puzzle Quest：Challenge of the Warlords	PUZ	D3 Publisher
Rockstar 实况乒乓	Rockstar Games Presents Table Tennis	SPG	Rockstar
模拟人生2 生存游戏	Sims 2：Castaway	SLG	EA
10月25日			
宝岛Z 巴尔巴罗斯的秘宝	宝岛Z バルバロスの秘宝	AVG	CAPCOM
幽灵小队	ゴースト・スカッド	FPS	SEGA
SIMPLE Wii系列Vol.1 THE大家来赛车	SIMPLE Wiiシリーズ Vol.1 THEみんなでカート・レース	RAC	D3 Publisher
SIMPLE Wii系列Vol.2 THE大家来垂钓	SIMPLE Wiiシリーズ Vol.2 THEみんなでバス钓り大会	ETC	D3 Publisher
银魂 万事屋Tube 吐槽动画	银魂 万事屋ちゅーぶツッコマブル动画	AVG	NBGI
10月28日			
吉他英雄3摇滚传奇	Guitar Hero Ⅲ：Legends of Rock	RAG	Red Octane
10月29日			
军队战争2	Battalion Wars 2	ACT	Wii
10月30日			
芭比森林公主	Barbie Island Princess	AVG	Activision
蜜蜂总动员	Bee Movie Game	ACT	Activision
BEN10地球保卫者	Ben 10：Protector of Earth	ACT	D3 Publisher
与星共舞	Dancing With The Stars	RAG	Activision
迪斯尼公主 神奇之旅	Disney Princess：Enchanted Journey	AVG	Disney
实感垂钓	Hooked! Real Motion Fishing	SPG	Aksys Games
极品飞车 街头狂飙	Need for Speed ProStreet	RAC	EA
辛普森家庭	The Simpsons Game	ACT	EA
10月31日			
侠盗猎魔2	Manhunt2	ACT	Rockstar
11月1日			
★超级马里奥银河	スーパーマリオギャラクシー	ACT	任天堂
欧普耐	オプーナ	RPG	KOEI
11月13日			
★灵魂能力 传说	Soulcalibur Legends	ACT	NBGI
11月15日			
★生化危机Umbrella编年史	バイオハザード アンブレラクロニクルズ	AVG	CAPCOM
11月22日			
★马里奥&索尼克 AT 北京奥林匹克	マリオ&ソニック AT 北京オリンピック	SPG	任天堂
龙刃	ドラゴンブレイド	ACT	D3 Publisher
GEGEGE的鬼太郎 妖怪大运动会	ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大运动会	SPG	NBGI
11月29日			
战国BASARA2 英雄外传	战国BASARA2 英雄外传	ACT	CAPCOM
火影忍者疾风传 激斗忍者大战！EX2	NARUTO ナルト疾风传 激斗忍者大战！EX2	FTG	TAKARA TOMY
12月18日			
★梦精灵 梦境遨游	NIGHT Journey of Dreams	ACT	SEGA
2008年1月24日			
★任天堂全明星大乱斗X	大乱斗スマッシュブラザーズX	ACT	任天堂

PS3

10月15日			
托尼霍克练习场	Tony Hawk's Proving Ground	SPG	Activision
10月16日			
上古卷轴IV 湮灭	Elder Scrolls IV：Oblivion	RPG	Bethesda
10月23日			
克莱夫・巴克的耶利哥	Clive Barker's Jericho	ACT	Codemasters
科南	Conan	ACT	THQ
料理鼠王	Ratatouille	ACT	THQ
10月25日			
忌火起草	忌火起草	AVG	SEGA
审判之眼 机神之叛乱Vol.1	The Eye of Judgment 机神の叛乱Vol.1	TAB	SCE
10月28日			
吉他英雄3摇滚传奇	Guitar Hero Ⅲ：Legends of Rock	RAG	Red Octane
10月29日			
勒颈	John Woo Presents Stranglehold	ACT	Midway Games
极品醉车2 激情之夜	Juiced 2：Hot Import Nights	RAC	THQ
10月30日			
拉切特与克拉克 未来 毁灭工具	Ratchet & Clank Future：Tools of Destruction	ACT	SCE
辛普森家庭	The Simpsons Game	ACT	EA
11月5日			
★使命召唤4 现代战争	Call of Duty 4：Modern Warfare	FPS	Activision
黑暗地带 战区51	BlackSite：Area51	ACT	Midway Games
11月6日			
乐高星战 完美传奇	LEGO Star Wars：The Complete Saga	ACT	Lucas Arts
11月11日			
★真・三国无双5	真・三国无双5	ACT	KOEI
11月12日			
汽车总动员 全国汽车大赛	Cars Mater-National	RAC	THQ
11月13日			
★刺客信条	Assassin's Creed	ACT	Ubisoft
战地双雄	Army of Two	FPS	EA
极品飞车 街头狂飙	Need for Speed ProStreet	RAC	EA
战狼	Beowulf	ACT	Ubisoft
命运战士 偿还	Soldier of Fortune：Pay Back	FPS	Activision
美国职业摔跤联盟2008	WWE SmackDown! vs. Raw 2008	SPG	THQ
11月19日			
大学篮球2K8	College Hoops 2K8	SPG	2K Sports
荣誉勋章 空降师	Medal of Honor：Airborne	FPS	EA
11月20日			
化解危机4	Time Crisis 4	STG	NBGI
神秘海域 黄金国的秘宝	Uncharted：Drake's Fortune	AVG	SCE
12月13日			
★GT赛车5 序章	GRAN TURISMO 5 PROLOGUE	RAC	SCE
12月31日			
★白骑士物语	白骑士物语	RPG	SCE
2007年发售预定			
★合金装备・索利德4 爱国者之铳	メタルギア ソリッド4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット	ACT	KONAMI
2008年发售预定			
灵魂能力4	ソウルキャリバー4	FTG	NBG

XBOX360

10月15日			
托尼霍克练习场	Tony Hawk's Proving Ground	SPG	Activision
10月16日			
上古卷轴IV 颤栗孤岛	Elder Scrolls IV：The Shivering Isles	RPG	Bethesda
降世神通 最后的空气大师	Avatar：The Last Airbender	ACT	THQ
10月17日			
速度球2暴力豪华版	Speedball 2：Brutal Deluxe	ACT	Empire
10月18日			
美丽块魂	ビューティフル块魂	ACT	NBGI
机兽新世纪 替代	ゾイド オルタナティブ	SLG	TAKARA TOMY
10月23日			
★皇牌空战6解放战火	Ace Combat 6：Fires of Liberation	SLG	NBGI
美国陆军 真实战士	America's Army：True Soldiers	STG	Ubisoft
国际象棋大师 学习的艺术	Chessmaster：Grandmaster Edition	TAB	Ubisoft
克莱夫・巴克的耶利哥	Clive Barker's Jericho	ACT	Codemasters
科南	Conan	ACT	THQ
10月25日			
★剑刃风暴 百年战争	ブレイドストーム 百年战争	ACT	KOEI
10月28日			
吉他英雄3摇滚传奇	Guitar Hero Ⅲ：Legends of Rock	RAG	Red Octane
10月30日			
★VR战士5	Virtua Fighter 5	FTG	SEGA
11月5日			
★使命召唤4 现代战争	Call of Duty 4：Modern Warfare	FPS	Activision
黑暗地带 战区51	BlackSite：Area51	ACT	Midway Games
11月11日			
★真・三国无双5	真・三国无双5	ACT	KOEI
11月13日			
★刺客信条	Assassin's Creed	ACT	Ubisoft
12月6日			
★失落的奥德赛	Lost Odyssey	RPG	Microsoft

NDS

10月15日			
托尼霍克练习场	Tony Hawk's Proving Ground	SPG	Activision
10月16日			
降世神通 最后的空气大师	Avatar：The Last Airbender	ACT	THQ
迪斯尼公主 神奇之旅	Disney Princess：Enchanted Journey	AVG	Disney
10月18日			
装扮幼犬DS	おしゃれな仔犬DS	SLG	MTO
索尼克冲刺 大冒险	ソニックラッシュアドベンチャー	ACT	SEGA
赛马人生 赢家聚会	ウィナーズサークル	SLG	元气
DS文学全集	DS文学全集	ETC	任天堂
10月22日			
模拟人生2 生存游戏	Sims 2：Castaway	SLG	EA
10月25日			
★最终幻想战略版A2	ファイナルファンタジータクティクスA2 封穴のグリモア	SLG	SQUARE ENIX
Apathy鸣神学园都市传说侦探局	アパシー 鸣神学园都市传说探偵局	AVG	Arc System
迷宫制造者 魔法铁锹和小勇者	ダンジョンメーカー 魔法のシャベルと小さな勇者	RPG	Global A
Code Geass 叛逆的鲁路修	コードギアス 反逆のルルーシュ	RPG	NBGI
天元突破 红莲之眼	天元突破グレンラガン	FTG	KONAMI
做朋友吧！魔法交换日记	ともだち作ろう！魔法のこうかん日记	ETC	ERTAIN
11月1日			
驯龙者 音魂	ドラゴンテイマー サウンドスピリット	RPG	NBGI
★三国志DS2	三国志DS2	SLG	KOEI
11月8日			
马里奥聚会DS	マリオパーティーDS	ETC	任天堂
11月15日			
迷宫探险家 邪神的领域	ダンジョンエクスプローラー 邪神の领域	RPG	HUDSON
11月22日			
勇者斗恶龙IV 被引导者	ドラゴンクエストⅣ 导かれし者たち	RPG	SQUARE ENIX
流星洛克人2	流星のロックマン2	RPG	CAPCOM
古代王者恐龙王 七块碎片	古代王者 恐龙キング 7つのかけら	TAB	SEGA
11月29日			
游戏王世界冠军杯2008	デュエルモンスターズ ワールドチャンピオンシップ2008	TAB	KONAMI
雷顿教授与恶魔箱	レイトン教授と悪魔の箱	AVG	LEVEL-5
12月6日			
无罪传说	テイルズ オブ イノセンス	RPG	NBGI
12月20日			
★最终幻想IV	ファイナルファンタジーIV	RPG	SQUARE ENIX

PSP

10月18日			
Riviera 约束之地 特别版	约束之地リヴィエラ SPECIAL EDITION	RPG	STING
10月22日			
模拟人生2 生存游戏	Sims 2：Castaway	SLG	EA
10月23日			
★恶魔城X编年史	Castlevania：The Dracula X Chronicles	ACT	KONAMI
10月25日			
AIR	AIR	AVG	PROTOTYPE
怪盗杏Portable	怪盗アプリコット ポータブル	AVG	TAKUYO
11月6日			
★寂静岭 起源	Silent Hill Origins	AVG	KONAMI
11月8日			
大众高尔夫球场Vol.4	みんなのGOLF场Vol.4	SPG	SCE
11月15日			
无法原谅你	アナタヲユルサナイ	AVG	AQ Interactive
迷宫探险家 盟约之扉	ダンジョンエクスプローラー 盟约の扉	RPG	HUDSON
11月29日			
魔界战记DISGAEA开始通信对战了	魔界战记ディスガイア通信对战はじめました	RPG	日本一
12月6日			
迷宫创造者 编年史	クロニクル オブ ダンジョンメーカー	RPG	Global A
12月20日			
凉宫春日的约束	凉宫ハルヒの约束	AVG	NBGI
12月27日			
星海传说1首次出发	スターオーシャン1 ファーストディパーチャー	RPG	SQUARE ENIX
2008年1月24日			
公主联盟	ユグドラ・ユニオン	RPG	STING





口袋迷年度纪念特辑

所有《口袋妖怪》问题在这里集结！彻底解答所有关于口袋妖怪的各种疑问，游戏（所有主流系列）、动画、漫画、玩具、电影、卡片等口袋主题娱乐，一书全部收录！《口袋迷》2007年年度超大纪念特辑！"口袋迷"必备的大宝典，你想知道和你不知道的口袋妖怪尽收其中！

口袋必备知识特别训练

1438问答终极收录

超值定价18元

赠



剧场版精选音乐集

口袋问题合计收录

1438问

全国上市中

邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部
邮购电话：010 64472177　邮编：100011
邮购免收邮费　邮购请注明"口袋特训营"

国内第一本PSP专门志

中国销量最高的主机　需要内容最权威实用的专门志

超值定价
14.8元

爱PSP



PSP最强娱乐情报专门志！游戏、影音、模拟器全收录！双光盘超大容量收录！

PlayStation Portable

附送DVD-ROM
最新PSP游戏满载

iPSP

超值价14.8元

Vol. 3

特别报道
非官方游戏的魅力
PSP同人游戏26连发！



彻底攻略
虹吸战士 罗根之影
蜘蛛侠 敌或友
合金装备携带版＋
古惑狼与泰坦
机动战士高达 战斗编年史

焦点新作分析
世嘉拉力 Revo
极品醉车2
FIFA 08
NBA LIVE 08
星战前线 反叛军

总力特辑 亚洲最大人气游戏的过去与未来
怪物猎人的魅力

双DVD
光盘附带
海量内容

及时的破解咨询
详细的教程讲解
完整的攻略研究

- 10月超大作攻略报道一网打尽
- 最新主机硬件破解方法彻底公开，超详细分解。
- 更多专题，更多评析，超充实内容打造最权威报道平台。
- 双DVD满载最新实用游戏软件及必备程序，一册完满收录。

一册在手
游戏全有

10月28日
全国上市